



UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA

Universos (Des) conocidos

Martín Kanek Gutiérrez Vásquez

Universidad Nacional de Colombia
Facultad de Artes, Maestría de Artes Plásticas y Visuales
Bogotá, Colombia
2014

Universos (Des) conocidos

Martín Kanek Gutiérrez Vásquez

Tesis o trabajo de investigación presentado como requisito parcial para optar al título de:

Magister en Artes Plásticas y Visuales

Director (a):

Magister en Artes Plásticas y Visuales

Mario Opazo Cartés

Línea de Investigación:

Imagen y Representación

Universidad Nacional de Colombia

Facultad de Artes, Maestría de Artes Plásticas y Visuales

Bogotá, Colombia

2014

*A mis padres y hermanas, que me han
apoyado en este proceso.*

*A mis amigos que me han acompañado y que
conocí en Colombia.*

*A los tutores que he tenido en la vida y que
me han enseñado de ella.*

A

*NjFeÑoFeFeEsPaMaMoDiJuMaAxPaFaAjKa
RrApAdMoMbGc*

*Y a los objetos que me acompañaron en este
viaje.*

Agradecimientos

Quiero agradecer a mi familia por todo el apoyo que me ha otorgado durante mis estudios y más importante aceptar y apoyar mi elección de ser artista. A mis amigos y tutores de maestría por estar en el proceso de este proyecto. Sin ellos nunca hubiera entendido que el arte y la vida son uno.

También quiero agradecer en las instituciones que me apoyaron durante estos dos años. En primera instancia agradezco al Fondo Nacional para la Cultura y la Artes por otorgarme la Beca para Estudios en el Extranjero con la cual pude realizar los dos años maestría, ya que sin dicho apoyo mi estancia no hubiera sido lo que fue. De igual manera agradezco al SEDECULTA por su apoyo económico que me permitió poder profundizar en mis estudios de maestría.



Resumen

Universos (Des) conocidos es un proyecto de creación plástica. Tiene como objetivo la construcción de imágenes poéticas sobre el universo, las estrellas y nuestra relación como humanos con ellas. El proceso consintió en conformar durante 2 años un archivo de objetos recolectados de la calle, para después construir esculturas que fueron quemadas en un acto ritual. Al final se presentó los restos quemados de las esculturas, a la par se presentaban videos del registro junto con 4 afiches que mostraban diferentes imágenes que tienen que ver con el proyecto.

Palabras clave: Arte, Performance, Escultura, Ritual, Mito, Primitivo.

Abstract

Universos (Des) conocidos is a project of artistic creation. Aims to make poetic images of the universe, stars and our relationship with them as humans. The process was to collect objects from the street for two years, then build sculptures that were burned in a ritual act. At the end of the burned remains of the sculptures, also had two videos registry and four posters showing different images that are related to the project was presented.

Keywords: Art, Performance, Sculpture, Ritual, Myth, Primitive

Contenido

INTRODUCCIÓN	7
ANTECEDENTES: ESTRELLAS A LA DERIVA	8
EXPERIMENTOS: EN BUSCA DE LA ESTRELLIDAD.....	10
PAISAJES OSCUROS.....	10
LA CLARIDAD - LA OSCURIDAD	11
ESTUDIOS SOBRE LA ESTRELLIDAD	12
PRIMERA INSTALACIÓN	13
LO QUE HAY DETRÁS DEL OBJETO: LOS ENSAMBLES Y LAS IMÁGENES	15
EL INSTANTE: EL OBJETO ENCONTRADO	15
<i>El formal - sensorial</i>	<i>15</i>
<i>El funcional</i>	<i>15</i>
<i>La referencial</i>	<i>15</i>
LA ACTUALIZACIÓN	16
<i>Imágenes del pasado: manga y cosmogonía</i>	<i>18</i>
<i>Imagen del presente: el objeto en equilibrio</i>	<i>21</i>
EL PROCESO DE ACTUALIZACIÓN Y LOS TRES EJES.....	22
EL MITO: INSTALARSE EN EL TIEMPO	23
LOS ESTADOS DEL INSTANTE.....	23
1. <i>La hoguera.....</i>	<i>23</i>
2. <i>¡Hasta aquí llegué!</i>	<i>26</i>
3. <i>Huesos negros: bitácora espacial.....</i>	<i>29</i>
LA CONSTRUCCIÓN DEL MITO	32
EL MITO.....	36
BIBLIOGRAFÍA	85

Introducción

Universos (Des) conocidos surge como una necesidad de retornar a lo primigenio, es un acercamiento a lo desconocido. Es la búsqueda de un ser primitivo que puede habitar en lo contemporáneo. En este proyecto busco transformarme en un cavernícola contemporáneo que recoge objetos y construye ensambles que parecen deidades totémicas. En la búsqueda de lo primitivo los símbolos tambalean, nuestra realidad se pone bajo sospecha. Al final sólo quedan restos, palabras y memoria.

Antecedentes: estrellas a la deriva

Durante el 2010 y 2012 recolecté objetos de la calle en forma de estrellas de 5 puntas. A dicha colección, a la cual llamé “Estrellas a la deriva”, la concebí como un gran conjunto de “estrellas mundanas”. Los objetos estaban cargados de dos signos uno que remitía a lo celeste, icono-estrella, y otro a lo terrenal, el suelo donde las encontré.

Durante los dos años que recolecté los objetos realicé ensamblajes con la intención de reafirmar la cualidad celeste a dichas “estrellas mundanas”, en la serie de fotos “Constelación I, II, III, IV” utilicé espejos en los que adherí las “estrellas” y al enfrentarlo con el paisaje, los objetos se trasladaban por un instante al cielo.



“Constelación I”, detalle de la misma fotografía, 2011.



“Constelación II”, detalle de la misma fotografía, 2011.

En esta recolección de objetos-estrella y ensamblajes puedo ubicar dos puntos centrales que han influenciado a “Universos (Des) conocidos”. El primero es entender la calle como un lugar donde se dan los instantes de encuentros entre los objetos y el sujeto. El segundo es la relación entre lo celeste y lo terrenal, es decir, poder encontrar lo más lejano de uno como las estrellas en lo más cercano, debajo de los pies.



“Paisaje 1” y “Paisaje 2” de la serie Catálogo, 2012.



“Fig. 683”, de la serie Catálogo, 2012.

Experimentos: en busca de la estrellidad

En la maestría, el interés por las estrellas y el universo se enfocó en otras cualidades ya no sólo simbólicas e icónicas si no sensoriales. El icono-estrella perdió sentido, se volvió un cliché y por lo tanto entré en un proceso de experimentación y deconstrucción representativa sobre la estrella. En la deconstrucción lo único que fue quedando eran ideas o meras palabras que nombraban sensaciones que tenía sobre las estrellas y el universo como: oscuridad, luz, desconocido, caos, constelaciones, mitología. Al final dichas palabras se reunieron en una sola: la “estrellidad”, la cual defino como la potencia de ser estrella de cualquier cosa.

Paisajes Oscuros

Durante la primera etapa de experimentación, el proceso se volcó a una dimensión pictórica que dio como resultado una serie de pinturas, la cual se llama “Paisajes Oscuros”. Dicha serie consiste en intervenir con óleo negro imágenes satelitales del espacio exterior; el acto de intervenir se basa del concepto de “materia oscura” utilizado en la astronomía para referirse a toda materia del universo que no es visible, el astrónomo mexicano Arcadio Poveda, comenta que la materia oscura *esta constituida por partículas desconocidas no descubiertas*¹ y esta constituye teóricamente entre el 90 y 99% del Universo².



“Paisaje Oscuro # 17”, “Paisaje Oscuro # 8”, 2012.

Esta serie devela el interés hacia lo no visible de la estrella y del universo, es decir, las fuerzas, las energías invisibles que hay en ellas. También, se podría entender como un gesto que busca el retorno a lo desconocido ocultando las imágenes satelitales del universo, entendiendo dichas fotografías como las fronteras de lo conocido por el ser humano.

¹ Poveda, Arcadio, *Materia oscura en el Universo*, en *México y la Astronomía*, 2^{da} edición, Ed. ADN, México,

² Ibíd. Pág. 49.



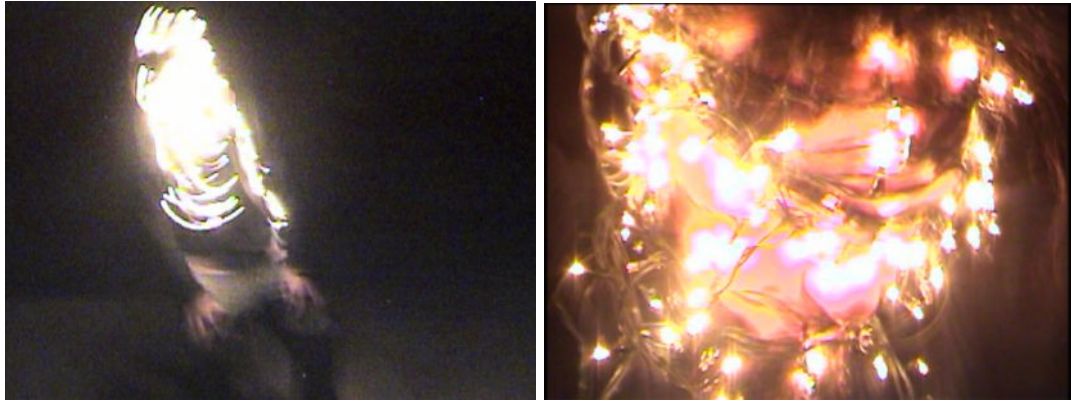
"Paisaje Oscuro # 10", "Paisaje Oscuro # 21", 2012.

La claridad - la oscuridad

A partir de la ruptura con el icono-estrella la recolección de "estrellas mundanas" se abrió a una diversidad de objetos que ya no tenían forma de estrella. Ahora la estrella se volvió invisible y se develaba a partir de intervenir los objetos. Entre estos experimentos cabe resaltar los videos "Estudios sobre la estrellidad: archivo activo" y "Devenir estrella" donde se intenta develar la "estrellidad" de los objetos y de mi cuerpo al intervenirlos con luz.



Stills del video "Estudios sobre la estrellidad: archivo activo", 2013.



Stills del video *"Devenir estrella"*, 2013.

La intención en estos ejercicios videográficos, escultóricos y corporales era crear una tensión entre la claridad y la oscuridad que proporcionaba las luces que intervenían a los objetos y a mi cuerpo. Cabe resaltar que en este punto del procesos se hizo presente la duración como una cualidad que ponía en jaque al objeto concreto, es decir, el objeto empezaba de manera primaria a transformarse en algo más: una botella-estrella o una bolsa-estrella. En otras palabras la duración es el instante en que el sentido de los objetos recolectados tartamudeaba para volverse otras cosas. En este punto el proyecto se desplazo a la temporalidad, es decir, poner en jaque al objeto a partir de disponerlo en el tiempo.

Estudios sobre la estrellidad

Es una pieza sonora que surge de un ejercicio de escritura y observación que consiste en nombrar todo lo que veo e imagino como estrellas. El ejercicio finaliza en una suerte de catálogo de estrellas imaginarias que habitan en mi mente. Estos experimentos escritos devinieron en ejercicios de lectura ante un público donde la voz cobró una presencia. El ejercicio de nombrar todo como estrellas se volvió un acto cotidiano; caminaba por la calle y nombraba estrellas, lo que me permitió desprenderme de la lectura y la escritura para llegar a acciones que recurrían a la intuición.

estrella". A partir de disponer todos estos elementos en un mismo espacio, se empezó a entretelar diversos acercamientos simbólicos, formales y narrativos del universo y de las estrellas.

Al final dicha instalación funcionó como una plataforma de despliegue del archivo, una manera de visualizar y revisar los gestos pictóricos, videográficos y escultóricos que se habían realizado a lo largo del primer año.



Registro de la primera instalación, 2013.

Lo que hay detrás del objeto: los ensambles y las imágenes

El instante: el objeto encontrado

El momento del encuentro con los objetos en la calle es la piedra angular del “Universos (Des) conocidos”. Dicho acontecimiento es difícil de describir ya que existen muchos niveles del porque recolecto ese objeto y no otro. Puedo diferenciar entre ellos 3 ejes: el formal - sensorial, el funcional y el referencial. Cabe mencionar que dichos ejes dan cuenta de las cualidades del encuentro, el instante que existe entre el objeto y el sujeto.

El formal - sensorial

Este primer eje surge de una obsesión o gusto por el objeto encontrado ya que existe en él una extrañeza. Un ejemplo es una botella con la etiqueta arrancada de cierta forma y eso genere un dibujo o una huella la cual llama mi atención. Este eje no es racional ya que el encuentro con el objeto es un instante primario que asalta mi cabeza e ingreso en la búsqueda de esa extrañeza que habita en los objetos. Dicha extrañeza puede ser el color, la forma, el material o si contiene algún signo “raro”.

El funcional

Al empezar a crear los ensambles con los objetos encontrados, mi encuentro es atravesado por este eje que consiste en buscar objetos para solucionar los ensambles. Cuando encuentro el imán como una substancia con la que puedo crear los ensambles, los objetos metálicos se hacen más presentes en mí caminar. Este eje se caracteriza por enfocarse en una cualidad práctica de los objetos.

La referencial

Es un eje que se caracteriza por la cualidad de lo que puede ser el objeto, es decir, hay veces que la imagen es más intensa que el objeto mismo. Entonces el objeto es recolectado por un parecido a dicha imagen.



Diagrama #1 “que hay detrás del objeto”.

La actualización

En este apartado del ensayo reflexionaré sobre como surge un ensamble, ya mencioné de manera resumida de cómo me encuentro un objeto. Ahora el “segundo paso” consiste en poder armar una estructura entre los objetos encontrados, muchas veces, empiezan con gestos que articulan pequeñas acumulaciones de objetos a los cuales denomino como “caos-contenido” que con el paso del tiempo van creciendo hasta constituir ensamblajes de dimensiones mayores.



Proceso de la escultura y fotografía del dios Chaac en Uxmal.

En la imagen anterior se puede ver dos momentos del ensamblaje que develan el proceso de constitución a partir de la acumulación de objetos, hasta que ingresa la imagen de mi cabeza, en este caso es la representación del dios de la lluvia y del rayo Chaac, deidad maya que la representaban por un mascarón donde le exageraban la nariz. Entre la “imagen-deidad” y el “caos-contenido” surge una relación formal entre la nariz y esta acumulación vista como una protuberancia. En esta relación el ensamble se actualiza y se empieza a transformar hasta tener una presencia: convertirse en un cuerpo.



Proceso del ensamblaje, 2013.

Este proceso de actualización del ensamble se develan las cualidades del instante, del porque recolecte dichos objetos. Un ejemplo es la piedra que sostiene la escultura ya que funciona como un contrapeso a toda la demás estructura, es decir, no sólo es un adorno o un complemento meramente decorativo de la escultura, sino tiene la función gravitatoria que le permite mantener el equilibrio al ensamble.

El proceso de actualización conlleva dos tipos de imágenes diferentes: las imágenes del pasado y la imagen del presente. En este proceso las dos categorías de imágenes entran en un juego cruzado y en continuo movimiento, situando a los ensambles en el punto medio de este ciclo constante, es decir, que las estructuras hechas con los objetos son un instante que se actualiza para volverse otro instante diferente pero conservando “algo” del anterior. Este instante, es una suerte de tercera imagen que emerge de los ensambles.

Esta tercera imagen, temporal, es la que habita atrás de los objetos. Ella es la imagen en potencia que deslinda la visión de lo concreto, para llegar a mirar las múltiples posibilidades de los objetos que nos rodean. Una de las problemáticas principales de “Universos (Des) conocidos” es como poder hacer que dure esta imagen-potencia que se caracteriza por ser instantánea e incachable; una solución fue presentar en la instalación las imágenes del pasado creando un dialogo con los ensambles.

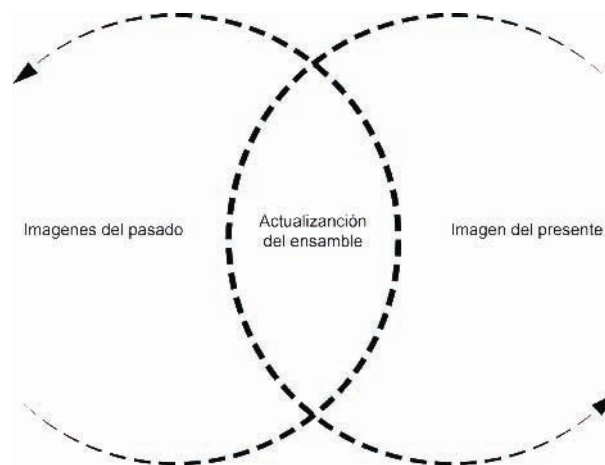


Diagrama #2 "Sobre el proceso de actualización".

Imágenes del pasado: manga y cosmogonía

Están compuestas por dos tipos de imaginarios, uno es el manga y las caricaturas, el otro es la mitología maya que habla del pasado del lugar donde crecí. Dichos imaginarios han funcionado como un gran banco de imágenes, donde los ensambles encuentran sus referencias simbólicas y formales. El ensamble entra en una recomposición de sentido a partir de actualizarse por dichos imaginarios; se despoja al objeto del sentido común para otorgarle otro, en este caso, una suerte de imagen totémica que remite a una cosmovisión personal.

El imaginario de la mitología maya, que desde una concepción mágica –religiosa crea dioses como *U K'ux Kaj* también conocido como Huracán o Corazón de Cielo o el dios Kukulcan –Serpiente Quetzal-, deidades que participaron en el origen del universo. Las imágenes que habitan en dicho imaginario surgen de un proceso de animar a la naturaleza.

El imaginario que habita en las caricaturas, el manga; se caracteriza por crear imágenes de universos paralelos y algunos imposibles a los que el ser humano habita dentro de la ficción.

Estas imágenes provenientes del pasado tienen una salida plástica, por un lado la serie de dibujos "Sueños de una serpiente" que surgen de indagar sobre la palabra maya "Kanek" que significa "Serpiente estrella o Serpiente negra", desde una mirada personal dicha palabra, que es mi nombre, me ha acompañado toda la vida y ha generado un vínculo personal con el imaginario de la cultura maya.

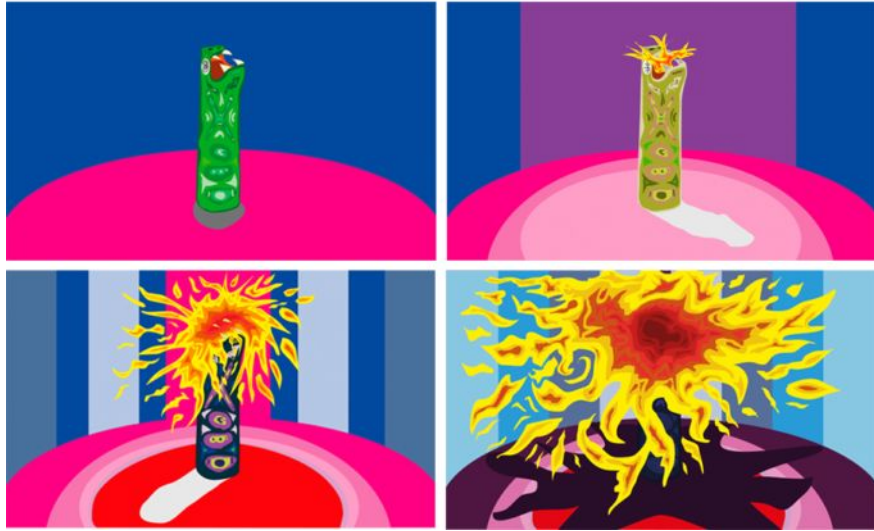
Por otro lado se encuentran las animaciones de duraciones cortas donde represento a deidades o símbolos usados en la mitología maya como el dios *U K'ux Kaj* también conocido como "el de una pata", el proceso de representación de dicho dios es influenciado por las caricaturas. Dentro de las animaciones han empezado a aparecer imágenes de los mismos ensambles creando una serie de desdoblamientos entre las diversas actualizaciones: objeto-ensamble-animación.



La caverna, La llamarada, 2013.



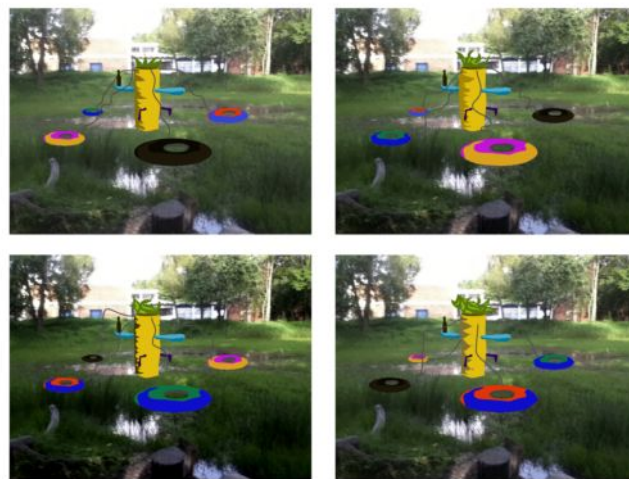
Stills de la animación *"El de un pie"*, 2013.



Stills de la animación "*Kukulkan*", 2013.



Fragmento de la animación "*Esculturas*" y "*Ensamble #9*", 2014.



Fragmento de la animación "*Esculturas*", 2014.

Imagen del presente: el objeto en equilibrio

La imagen del presente es la actualización que se da en el proceso de ensamblaje, es decir, en los instantes cuando los objetos empiezan a articularse entre ellos, que van construyendo una estructura que persista por el “equilibrio” de los objetos mismos. El proceso de selección y ensamblaje de cada objeto se da por una relación entre forma y materia, dicho proceso tiene la intención de encontrar una singularidad en cada objeto en su relación con los demás y a sí poder crear los ensamblajes.



Vista del proceso y de la vista final del “Ensamble #6”, 2014.



Vista del proceso y de la vista final del “Ensamble #1”, 2014.

El proceso de actualización y los tres ejes

Entonces los tres ejes: el formal - sensorial, funcional, y referencial, se reparten entre la actualización de estas dos imágenes. Es decir que los ejes que atraviesan a los objetos que recolecto, de igual manera intervienen en el proceso de actualización de los ensambles. Por un lado el eje de lo referencial queda en el ciclo de las imágenes del pasado mientras que el eje funcional atraviesa la imagen del presente y el eje formal-sensorial atraviesa al mismo tiempo a los dos ciclos.

El eje referencial es el que atraviesa la cabeza, el cerebro, el espacio donde habitan las imágenes del pasado. Dicho eje es el que construye una suerte de red con la maraña de imágenes, encontrando sentidos en ellas mismas y con las demás.

El eje funcional se da en la manera de ordenar los objetos, ya que en dicha acción se devela una dimensión de la materia misma y de sus múltiples usos, es decir, que un objeto pueda servir como soporte de otro con el fin de articular una estructura.

El eje formal-sensorial es el que atraviesa a las dos imágenes y es el que permite conectar los otros dos ejes, ya que funciona como el punto medio entre el interior (las imágenes de la cabeza) y el exterior (la materia, los objetos). Por lo tanto en el diagrama #3 el eje formal-sensorial se encuentra situado en el mismo momento en que se actualiza el ensamble.

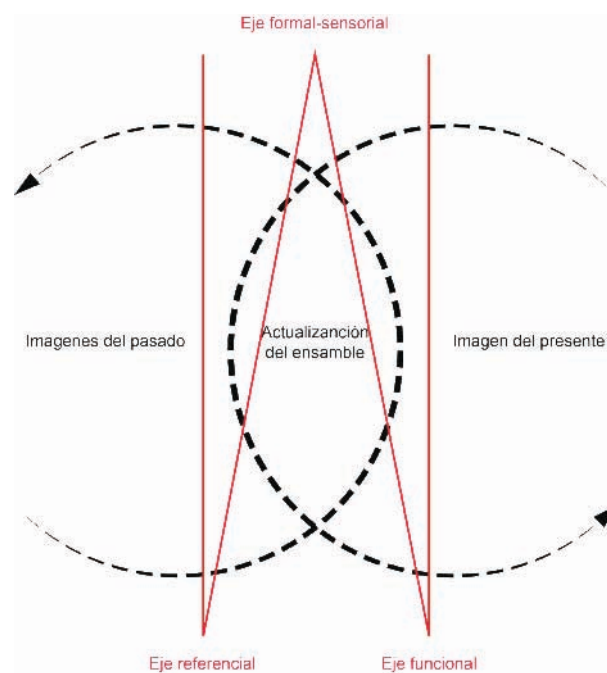


Diagrama #3 "Sobre el proceso de actualización y los tres ejes".

El mito: instalarse en el tiempo

Los estados del instante

El motivo de instalar los objetos-ensambles en una temporalidad es poder develar el atrás de ellos, es decir, la potencia por la cual los recojo y los ensamblo. En otras palabras es hacer presente el personaje –deidad que habita en los ensambles. Por tanto “Universos (Des) conocidos” se ha dividido en tres etapas las cuales se articulan de tal manera que tratan de crear una narración que de cuenta de ese tiempo continuo y transformador que existe entre los objetos y yo. A lo largo de todo este proceso he buscado poder llevar al objeto a sus consecuencias finales. El objeto deviene potencia cuando esta al filo de lo nombrable y lo innombrable.

1. La hoguera

Para poder otorgarle a los ensambles una vitalidad y no se inmovilicen en el tiempo como un acto formalista; realicé un “acto de duración”. En otras palabras este acto consiste en: desplazar, instalar, quemar y recoger. Dicho proceso lo propongo como un ritual ya que busca llevar hasta sus últimos límites lo que es la obra de arte, es decir, poner a durar al objeto.

El desplazamiento de los ensambles fue a un espacio donde pudieran ser afectados por el clima y el ambiente, en especial, que les caiga un rayo. El desplazamiento permitió encontrar otras formas de ensamblajes entre los objetos, ya que la lógica de creación fuera del cubo blanco es diferente, es tempestuosa. Las formas que se dieron en los ensambles son resultados de actos de resistencia de los objetos para no ceder ante ambiente del lugar. La instalación de los ensambles consistió en una estructura basada en una imagen primordial que interpreta la forma del universo como una división cuadripartita del espacio y del tiempo. Dicho cosmograma se encuentran en las cosmogonías de los mayas y aztecas y consiste en: *la aparición del sol trae consigo la unión entre el espacio y el tiempo porque en su recorrido diario toca los tres niveles del espacio vertical (el inframundo, la tierra y el cielo), y su rotación anual recorre las cuatro esquinas del cosmos*⁴.

Lo primordial de este cosmograma es que logra vincular el tiempo y el espacio en una estructura fundacional. En la instalación de igual manera se busca crear un vínculo entre estas dos dimensiones, por un lado se encuentra la definición del espacio a partir de encontrar el centro, que se da en un acto de caminar por el lugar e ir distribuyendo los objetos. La dimensión del tiempo se da en la construcción de los ensambles y en su destrucción. El ritual es un acto que une el tiempo y el espacio.

⁴ Florescano, Enrique, *El mito de Quetzalcóatl*, 2^{da} edición Ed. Fondo de Cultura Económica, México, 1995. Pág. 173.

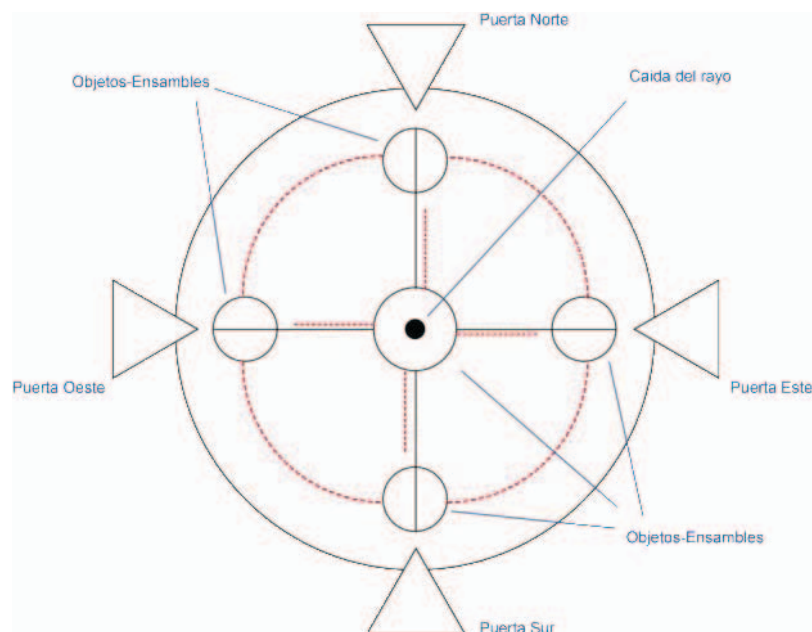


Diagrama de la acción-instalación “La hoguera”.

El acto de destrucción, la quema de los ensambles lo propongo como un sacrificio que permite dar cuenta de la tercera imagen que se encuentra atrás de los objetos. En este instante la destrucción es una brecha que permite ingresar a la incertidumbre, al caos, a lo indecible, a esas energías que son nombradas como dioses. El rayo se hace presente como una de esas energías, en su forma simbólica tiene una relación con la serpiente, es una conexión entre lo celeste y lo terrenal, como el mismo Quetzalcóatl – Kukulcan, palabras náhuatl y maya que significan “Serpiente emplumada”. La presencia del rayo en el ritual se dio de manera distinta, no fue la caída como tal, sino fue en el acto de quemar, donde los objetos quedaron como restos fúnebres. Los restos calcinados que habitan en las cenizas son huellas que forman signos en tanto que la destrucción crea formas repetidas que construyen sentido. En el habitar el caos se nos devela la palabra.

De esta experiencia surge la palabra “pitotem”, un juego de palabras entre tótem y pito. Los ensambles llevados al extremo de su destrucción, al momento donde las imágenes salen sin ningún control; imágenes que se ven cuando te levantas del sueño para ir al baño. Ese estado de vigilia del sujeto y del objeto es el “pitotem”. El rito es el ensamble puesto en duración.



Registro de la acción "*La hoguera*", 2014.

2. ¡Hasta aquí llegué!

En el desierto de la Tatacoa pude vislumbrar a un ser-primitivo que buscaba llegar al origen, ir hacia el centro del Big Bang, donde la materia se separa y las cosas empiezan a emerger, a ser. La búsqueda del origen de la cosas es el instante de ingresar y habitar la naturaleza. Elementos del proyecto se deforman, pierden una cualidad “estetizante” que era otorgada por la idea del cubo blanco que envolvía y protegía a los objetos. La naturaleza los desnuda ya sea por el calor que los craquéela, el aire que los erosiona o la lluvia que los ablanda. El tiempo se hace presente en el desgaste.

Gilles Deleuze menciona *el artista practica un corte en el paraguas, rasga el propio firmamento, para dar entrada a un poco del caos libre y ventoso y para enmarcar una luz repentina una visión que surge de la rasgadura*⁵. El desierto fue una rasgadura que permitió la entrada de “algo” que se busca controlar, es decir, esa tensión entre la materia y la imagen que muchas veces es mediada por el lenguaje.

*La materialidad pura se sitúa desde el principio en la esfera de lo impensable o de lo impensado, es decir, del absurdo o de la amenaza... La materialidad pura y bruta es imposible de concebir: hay que animarla para comprenderla*⁶ nos comenta Marc Auge sobre los fetiches africanos, donde la materia pasa a convertirse en un símbolo cargado sentido. El artista se desliza en el filo de lo impensable (la materia) y lo pensable (la imagen), entre ellos se da el gesto. Es decir, lo que vincula el exterior con interior es el acto de manipulación que de cierta manera se envuelve a la materia con la imagen. Animar la materia es crear el puente entre algo real y la realidad. El gesto es manipular el *caos libre y ventoso* que entra por el *paraguas* de la realidad, la rasgadura es la experiencia, en otras palabras, ir al desierto.

En los dos viajes que realicé a la Tatacoa, el primero en enero de 2014, el segundo en julio del mismo año. El encuentro con lo que esta atrás del paraguas se devela en la fogata, es decir, el fuego que se controla. Durante la estadía el fuego sirvió para preparar la comida, pero más importante era la claridad que proveía en la oscuridad. El fuego como energía destructiva se movía en una tensión de control y descontrol; es jugar en el límite entre lo conocido y lo desconocido. De alguna manera esta materia titilaba en el proyecto, se podía ver en ciertas cosas como la utilización de las luces navideñas y las velas. Pero es gracias al desenfreno de habitar la naturaleza que me permite transformar la luz, pasa de ser decorativa a destructiva. La luz como materia entra en una suerte de paradoja, hasta donde la destrucción es creación y viceversa.

⁵ Deleuze, Gilles y Guattari Félix, *Del caos al cerebro* en *¿Qué es la filosofía?*, 3^{ra} edición, Ed. Anagrama, España, 1995. Pág. 203.

⁶ Auge, Marc, *Dios como objeto*, 2^{da} edición, Ed. Gedisa, España, 1998. Pág. 62-63.



Primera marca realizada con objetos encontrados del desierto de la Tatacoa, enero de 2014.

El instalar al aire libre y salir de la galería para enfrentarse a la naturaleza fueron en un primer momento ejercicios escultóricos-técnicos con objetos encontrados en el lugar, al final dejaron de serlo. Se convirtieron en signos del viaje realizado, ya que ellos terminan siendo un grito que dice: “hasta aquí llegue”. Ejercicios escultóricos-técnicos que se cargan de significado por todo el viaje realizado. Los ensambles se vuelven “pitotems”, una carga invisible se cierne sobre ellos, un sentido que empieza a emanar de ellos. Los lugares donde los realicé tienen un sentido primordial para los que viajamos, dos “pitotems” fueron emplazados sobre los restos de las fogatas y el otro en un manantial donde recogíamos agua.



Segunda marca realizada con objetos encontrados del desierto de la Tatacoa, papel de baño y fideos secos, julio de 2014.

El desierto introdujo al proyecto el acto de destrucción de los objetos, es decir, el ritual se hizo presente. Del primer viaje realizado en enero surge “La hoguera”, donde el fuego, la lluvia, el viento y el posible rayo surgen como la materia de transformación, la naturaleza atravesó a los objetos que se convirtieron en “pitotems”.

En el segundo viaje realicé un ejercicio de desplazamiento: llevar algunos de los restos de “La Hoguera” al desierto de la Tatacoa. Dichos restos fueron parte de una última quema que realicé a mitad de la noche en la Tatacoa; al día siguiente construí con los restos un último “pitotem” que se quedó encallado en el desierto. Entre los restos que desplazé se encuentra un balón de fútbol, varillas de metal, una piedra envuelta en aluminio y el mango de una herramienta.



Tercera marca realizada con objetos encontrados del desierto de la Tatacoa, restos calcinados y restos de comida, julio de 2014.

Con las tres marcas se realiza una cartografía del viaje impresa en el desierto, son monumentos de una estadía, erigir en el tiempo estructuras experienciales, los restos de una presencia. *El arte es lo que resiste y no es lo único que resiste, sino que es lo que resiste*⁷. Con esto Deleuze nos dice que algún punto el arte es lo que resiste en el tiempo. El arte como un gesto de resistencia. El arte y la vida se funden sus límites; el gesto de resistencia es acto de vida. Al final estos ensamblajes son gestos que buscan resistir el tiempo para volverse monumentos a la experiencia del viaje realizado, son huellas de mí.

⁷ Deleuze, Gilles, *¿Qué es el acto de creación?*, conferencia en la fundación FEMIS, Francia, 1987. [en línea] [consulta: 13 de julio de 2014]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=dXOzcexu7Ks>

3. Huesos negros: bitácora espacial

La tercera etapa se concibió como la construcción de una bitácora espacial donde el espectador se enfrenta a los restos del proyecto. En este punto la instalación es un gesto de disposición de los objetos en el espacio, es decir, un gesto que cataloga los restos. Alrededor de los objetos se encuentran un serie de videos y animaciones que dan cuenta de los diferentes momentos por los que paso “Universos (Des) conocidos”.

Esta bitácora roza con los conceptos de “sitio” y “no sitio” establecidos por Robert Smithson para hablar de las prácticas artísticas del Land Art en relación con la institución del arte, el “cubo blanco”. El artista propone el no-sitio como una imagen lógica y abstracta de un sitio, es decir, *es por esta metáfora dimensional que un sitio puede representar a otro sitio que no se parece a él (non-sites)*⁸. En la relación site y non-site surge un desdoblamiento dimensional donde una obra busca hablar de otra.

En “Universos (Des) conocidos” el concepto de non-site se da como una instalación que busca contener el tiempo en el cual los objetos se transformaron, mas que hablar de un no sitio, esta bitácora es un no-tiempo o mejor dicho la duración acumulada en el objeto. Esta etapa no busca solo representar un sitio con una imagen lógica y abstracta, es decir, busca sumergir al espectador en el tiempo acumulado del objeto. En la búsqueda de un retorno a la experiencia es donde el proyecto busca crear una imagen sensible y singular de el mismo.



Registro de “Huesos negros: bitácora espacial”, 2014.

⁸ **Smithson, Robert**, *A provisional theory of Non-Sites*, en *Selected writings by Robert Smithson* [en línea] [consulta: 30 de junio de 2014]. Disponible en: <http://www.robertsmithson.com/essays/provisional.htm>

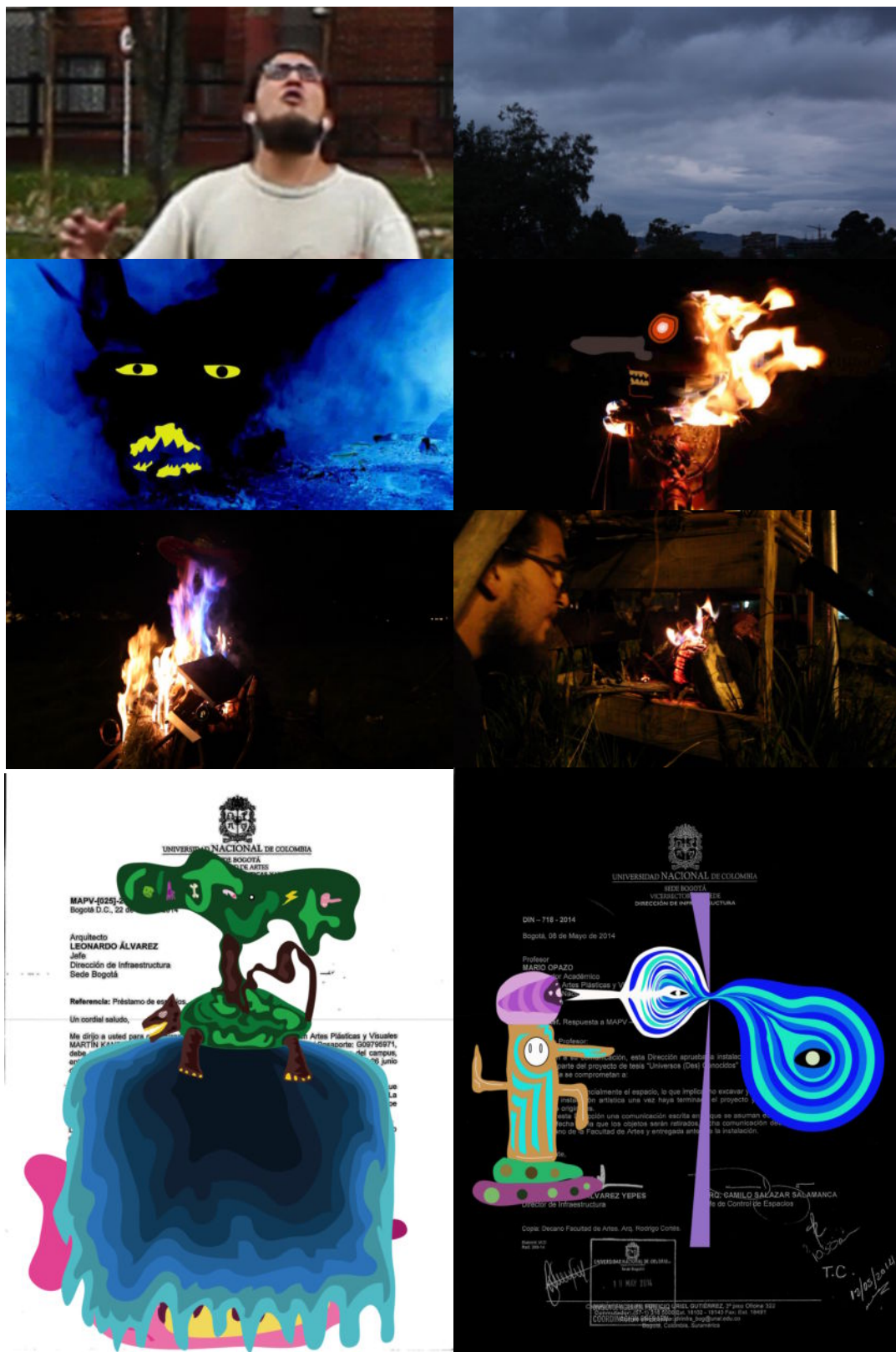
La bitácora es concebida como una serie de desdoblamientos de dimensiones y disciplinas: video animación y objeto. Todas atravesadas por la experiencia que da cuenta del tiempo. Dichos desdoblamiento develan el entre líneas del proyecto, las conexiones invisibles existentes en mi cabeza entre las estrellas y la basura, es decir, las paradojas entre lo antiguo –mitología, deidades, estrellas- y lo contemporáneo – manga, caricatura y basura-. Esa tensión dialéctica que define a un ser primitivo que habita en la contemporaneidad.

Esta etapa del proyecto es un retorno a las cualidades, mejor dicho, a esas palabras que alguna vez nombraron “eso” a lo que llamo *estrellidad*: oscuridad, luz, desconocido, caos, constelaciones, mitología. De alguna manera esta etapa devela los huesos del proyecto. Huesos negros por la quema, pero también por la bruma que los envuelve. Al final no son huesos blancos y pulidos; la bitácora no es una disección del proyecto. La bitácora espacial es una *laca que recubre los objetos para que reluzcan en la oscuridad*⁹.



Stills del video “Bitácora”, 2014.

⁹ Tanizaki, Junichiro, *Elogio a la sombra*, 32ª edición, Ed. Siruela, España, 2009. Pág. 31.



Stills del video "Bitácora", 2014.

La construcción del mito

El mito es la palabra que dice, para los griegos es hacer manifiesto y aparezca el aparecer y lo que adquiere presencia en el aparecer, en su epifanía¹⁰. Es decir el mito es una escritura primordial que en muchas culturas da cuenta sobre el origen del universo y de las cosas que lo habitan.

Este es el recuento del tiempo en que todo está inmóvil, en silencio y plácido. Todo está silencioso y calmado. Callada y vacía esta la matriz del cielo. Éstas, entonces son las primeras palabras, la primera habla. No existe ninguna persona todavía, ni un animal, pájaro, pez, cangrejo, árbol, piedra, hondonada, cañón, pradera ni bosque (...) Todavía no hay nada erguido.

Entonces vino su palabra. Corazón del cielo llegó aquí con Soberano y Quetzal Serpiente, en la oscuridad, en la noche. (...) Hablaron juntos entonces. Pensaron y contemplaron. Llegaron a un acuerdo, juntando sus palabras y sus pensamientos. Entonces dieron a la luz, animándose el uno al otro. Bajo claridad dieron a luz a la humanidad.¹¹

Dichos párrafos son un extracto de las primeras historias contadas en el Popol Vuh, libro que recopila narraciones míticas del pueblo maya. Citó dicho texto ya que para mí estas palabras míticas develan el mito mismo, es decir, un mito que da cuenta de su esencia.

Sin la palabra no hay existencia. El lenguaje permite construir sentido y empezar a constituir un mundo. A partir del lenguaje podemos construir realidad y por tanto podemos entrar en dialogo con el otro. Heidegger menciona sobre Heráclito, *el logos es la posada que recoge y liga*¹², por más que en la historia de la filosofía el mito y el logos se hayan distanciado y puestos como contrarios, no son tan diferentes; los dos dan cuenta de esa primera conexión entre el afuera y el interior, entre lo real y el primer sonido que genera sentido, la palabra primordial.

A diferencia de otros seres vivos, el humano esta atravesado por el lenguaje, por dicha razón puede separarse de la naturaleza y puede constituir la noción de cultura. El lenguaje como símbolo nos permite regular nuestras pulsiones que tanto Lacan y Freud mencionan como destructivas. Se puede pensar que el lenguaje, que es el gran regulador entre los individuos; es el símbolo que otorga sentido de comunidad entre las cosas. Es el que construye un “cuerpo simbólico” de los fragmentos que llamamos lo real. El lenguaje es lo que se dice que otorga orden a partir de *recoger y ligar* lo real.

*El hombre es hombre gracias al lenguaje, gracias a la metáfora original que lo hizo ser otro y lo separo del mundo natural. El hombre es un ser que se ha creado a si mismo al crear un lenguaje*¹³. La separación entre la llamada naturaleza y la cultura crea una tensión dialéctica donde se da el sentido, esa sensación en los

¹⁰ Heidegger, Martin, *¿Qué significa pensar?*, Ed. Trotta. España, 2005. Pág. 21.

¹¹ Christenson, Allen, *Popol Vuh*, 3^{ra} edición, Ed. Fondo de Cultura Económica y Dirección General de Publicaciones CONACULTA, México, 2012. Pág. 91-95.

¹² Heidegger, Martin, *Logos en Conferencias y artículos*, Ed. Sebal, España, 1994. Pág. 195.

¹³ Paz, Octavio, *El arco y la lira*, 3^{ra} edición, Ed. Fondo de Cultura Económica, México, 2003. Pág. 34.

ojos de un pesar sobre las cosas, esa es la realidad. Ese pesar que se siente se conecta con las dos barreras que propone Lacan, que nos distancian de lo real. Por un lado esta la barrera del bien que surge de la necesidad del ser humano, pero como dice Lacan, el bien es la segunda barrera que *detiene al sujeto ante el campo innombrable del deseo radical*¹⁴. Dicha barrera es una creación simbólica que da una explicación de lo real y lo vuelve significativo. El bien surge de una potencia de satisfacer al sujeto.

El lenguaje en la dimensión del bien surge como el sentido común, es decir, la cualidad comunicativa del lenguaje se hace presente. La palabra como una reguladora de nuestros sentidos, reguladora entre los sujetos como una ley que nos permite entendernos, el símbolo instaurado en la sociedad. *La esencia del buen sentido es darse una singularidad para extenderla sobre toda la línea de los puntos ordinarios y regulares que de ella dependen pero que la conjuran y diluyen*, en mi entender Deleuze nos explica que el sentido común es una singularidad generalizada, es la palabra que construye un horizonte de sentido donde todos nos podemos entender ya que nos regula el mismo código, la cultura. El lenguaje en la dimensión del bien es la palabra que pasa de lo singular a lo regular. El sentido común surge como una satisfacción del sujeto en tanto que le permite acomodarse en la cualidad comunicativa del lenguaje, es decir, cuando se fija un significado preciso y único a cada signo. La palabra del sentido común son los bienes de una cultura ya que funciona como las estructuras simbólicas que crean una identidad. El sentido común se devela en los héroes patrios representados en los monumentos, es la identidad nacional, los símbolos patrios, todo ese “colchón simbólico” donde nos acomodados para interpretar.

Sin el sentido común, el lenguaje queda como una singularidad. Sin sentido común puedo andar desnudo por la calle como cual perro que le gusta lamerse sus partes. Por lo tanto el bien surge como una segunda barrera que nos detiene ante el deseo, ante los vicios. Se podría decir que los vicios son los fundantes en tanto que se ejerce un poder de regulación sobre ellos. *Los vicios mismos son más necesarios que las virtudes, pues son creadores, y las virtudes son creadas... son causas*, nos dice Sade.

Entre vicios podemos nombrar la primera barrera que nos distancia del deseo según Lacan: lo bello; una palabra que habita en el que hacer del artista. Entendiendo a lo bello como algo más profundo que la belleza. Una distancia inmensa que se da por la barrera del bien. La belleza como un dato cultural y lo bello como un acontecimiento. Lo bello *nos despierta y quizá nos acomoda sobre el deseo, en la medida en que él mismo está relacionado con una estructura de señuelo*¹⁵, lo bello engancha mientras la belleza es regulada.

¹⁴ Lacan, Jacques, *La pulsión de muerte* en *Seminario VII*, cEd. Paidós, España/Argentina/México 1990. Pág. 262.

¹⁵ *Ibíd.* Pág. 287.

Usando otros términos podemos acercarnos más al mito y difuminar las barreras que nos distancian de él. La diferencia entre lo bello y el bien –belleza- se puede vislumbrar en la relación que plantea Octavio Paz entre el *metro* y el *ritmo*¹⁶. El primero siendo una medida de sílabas y acentos que envuelven a un núcleo primitivo: el ritmo. Es decir la capacidad de abstraer, como de la misma manera la belleza es una abstracción de lo bello. La barrera del bien se puede entender como una medida que regula a la naturaleza, pero la barrera de lo bello se escapa de las métricas, de las medidas, por dicho motivo la experiencia es infinita, es estar al aborde y con un pie sumergido en el abismo. Por un lado el metro es la repetición de lo mismo mientras el ritmo es la repetición de la diferencia.

De manera aventada diré que el problema de la Cultura se da en la repetición de lo mismo, es decir, en la serialización simbólica en la que el sujeto está sumergido. Banderas del país que impregnan el paisaje cuando se juega un mundial. Pero la repetición de la diferencia es más profunda, en tanto, que rompemos con un proceso de representación que busca estandarizar.

*El ritmo realiza una operación contraria a la de los relojes y calendarios, el tiempo deja de ser medida abstracta y regresa a lo que es: concreto y dotado de una dirección (ser real)... El tiempo afirma el sentido de un modo paradójico: posee un sentido – de ir más allá, siempre fuera de sí- que no cesa de negarse a sí mismo como sentido. Se destruye y, al destruirse, se repite, pero cada repetición es un cambio.*¹⁷

En este punto el ritmo como repetición que muestra la diferencia se vuelve el filo del filo, es decir, el caos que se encuentra atrás del paraguas deleuziano y de las barreras lacanianas. La repetición de la diferencia da cuenta de la naturaleza: los movimientos celestes, la duración de un hielo y el encuentro con los objetos en la calle. En este borde del abismo, el lenguaje ya dejó de regular y llegó a su esencia: la palabra que dice, el mito. Volver a develar el ritmo y el sentido de las cosas. En la palabra mítica el sentido y el ritmo es uno, no hay división. *Rituales y relatos míticos muestran que es imposible disociar al ritmo de su sentido*¹⁸, en ellos vemos los primeros gestos del ser humano por conectarse con el exterior. Gestos primitivos de un humano, en mi caso, ir al desierto, encontrar objetos, ver imágenes durante dos horas en internet, dormir hasta el mediodía y babear la almohada. Pienso que el rito y el mito se esconden en la cotidianidad, el rito se mezcla con la rutina y el mito con el sentido común. Pero en la repetición se da la diferencia, la diferencia se da en la experiencia y la experiencia habita en la memoria. La memoria como *fuerza de donde mana el pensamiento*¹⁹, donde el ser se piensa. El mito dentro del sentido común es la palabra que trae de vuelta ese momento de extrañeza, el mito no explica, pone enfrente del sujeto algo que estaba abajo, es decir, se vuelve significativo -hay signo-. El mito es la palabra que desoculta y el logos es lo que alberga lo desocultado.

¹⁶ Paz, Octavio, *El arco y la lira*, 3^{ra} edición, Ed. Fondo de Cultura Económica, México, 2003. Pág. 68.

¹⁷ Ibid. Pág. 57.

¹⁸ Ibid. Pág. 58.

¹⁹ Heidegger, Martin, *¿Qué significa pensar?*, Ed. Trotta. España, 2005. Pág. 22.

Se puede decir que el mito es la distancia entre el pie que esta en el borde y el otro que esta sumergido en el caos. El lenguaje llevado a su limite de expresi3n nos permite volver a nombrar lo desconocido, permite dar un orden primigenio, de la misma manera que los dioses mayas hablaron para crear las cosas. Me atrever3 a decir que cuando el sujeto se acerca a este instante donde surge la palabra primitiva, un ser primitivo empieza habitar nuestra contemporaneidad. Propongo a este “ser primitivo” como una cualidad que permite al sujeto habitar en los limites de lo indecible, del caos que todav3a no es nombrado. Este ser es el que habita en las sombras, atr3s del sistema de s3mbolos que tenemos, esa membrana que llamamos realidad.

Este ser primitivo m3s cercano al mito, mejor dicho, que esta en busca del mito puedo develarlo en el proyecto “Universos (Des) conocidos”. Dicho proyecto ha buscado llegar al mito a partir de indagar el limite que existe en las estructuras significantes de los objetos. En mi obsesi3n por las estrellas empec3 por el acto de recolectar objetos en la calle en busca de estrellas de cinco puntas. En el proceso el objeto-icono (estrellas de 5 puntas) se disuelve para formarse meras palabras como: oscuridad, luz, desconocido, caos, constelaciones, mitolog3a. Al final dichas palabras se reunieron en una sola: la “estrellidad”, la cual defino como la potencia de ser estrella de cualquier cosa. El objeto deviene una palabra, o mejor dicho, la “estrellidad” es la forma de nombrar una extra3eza que se filtra por los objetos recolectado. Es la manera de nombrar ese momento en que el objeto se transforma en el monstruo que habita en el cesto de ropa sucia y que se desvanece cuando la luz tanto del foco y de la raz3n se encienden.

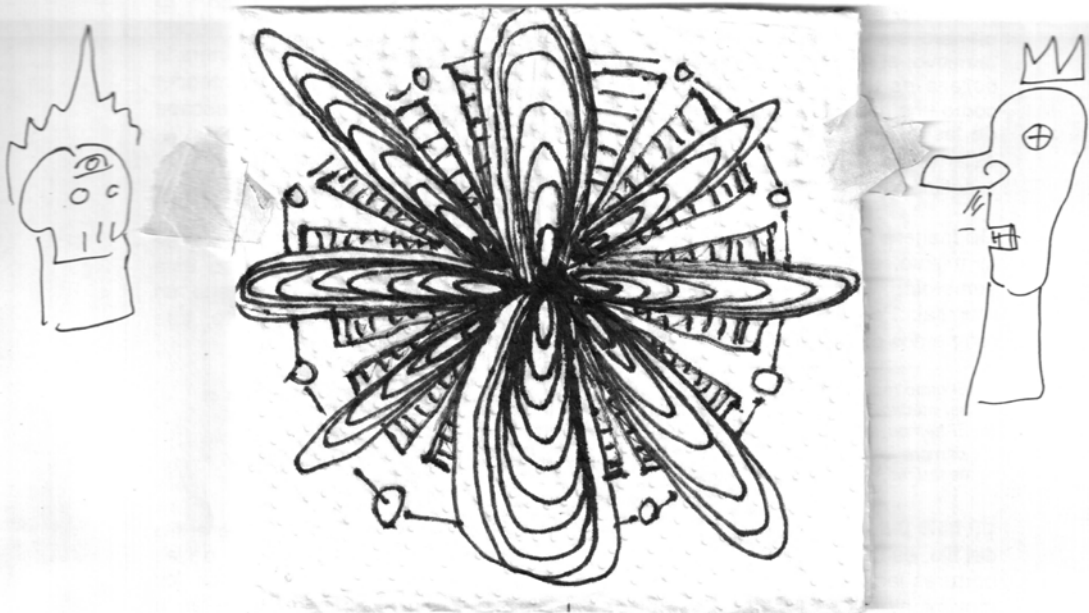
Al final en el proceso de creaci3n llegamos al filo de la locura y de la cordura. Al origen mismo. Es la distancia entre las dos primeras cartas del tarot veneciano: el loco (0) y el mago (1). El que habita en la experiencia y el que la recoge y crea con ella.

Ahora solo nos queda hacer durar la estad3a en el filo.

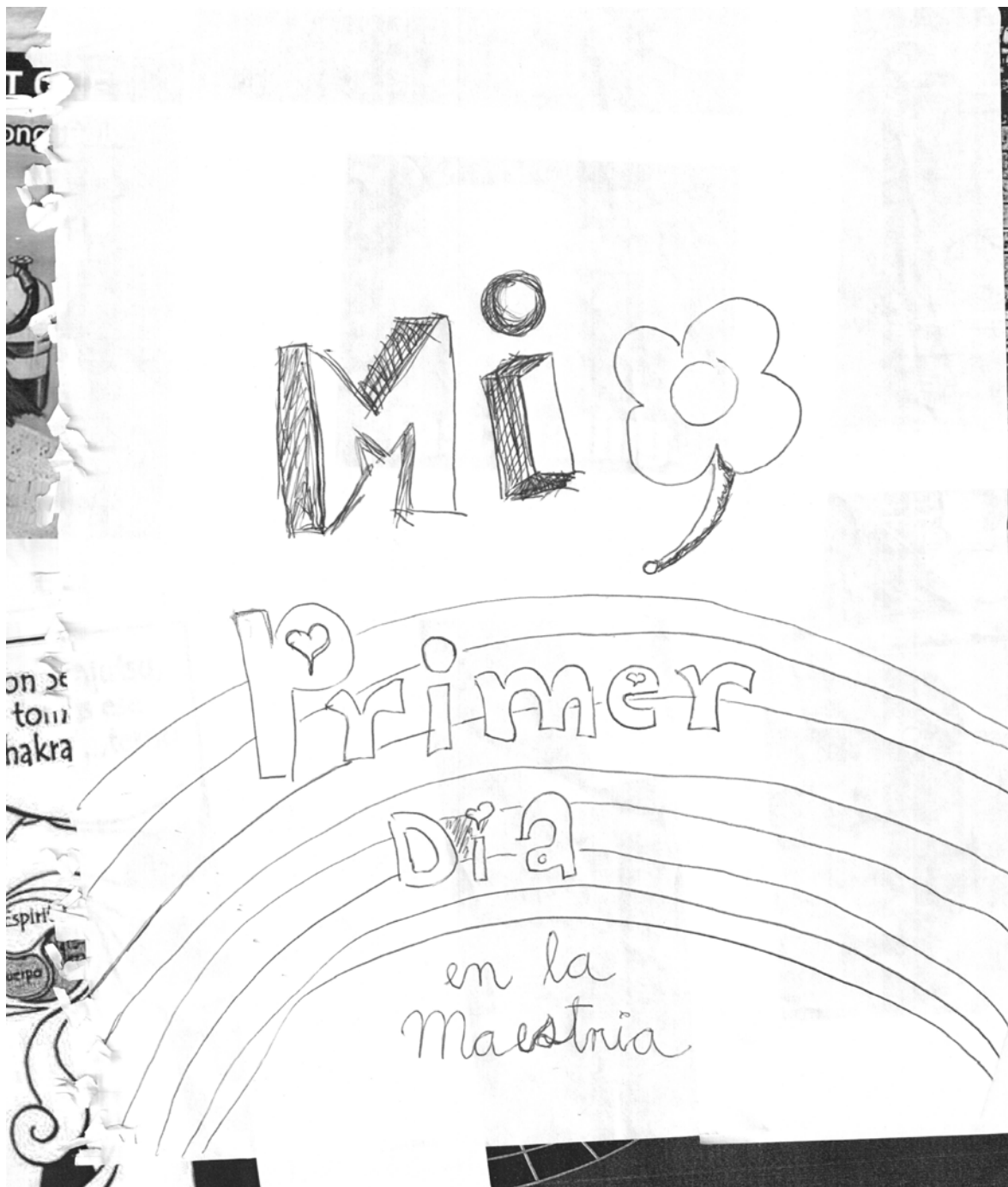


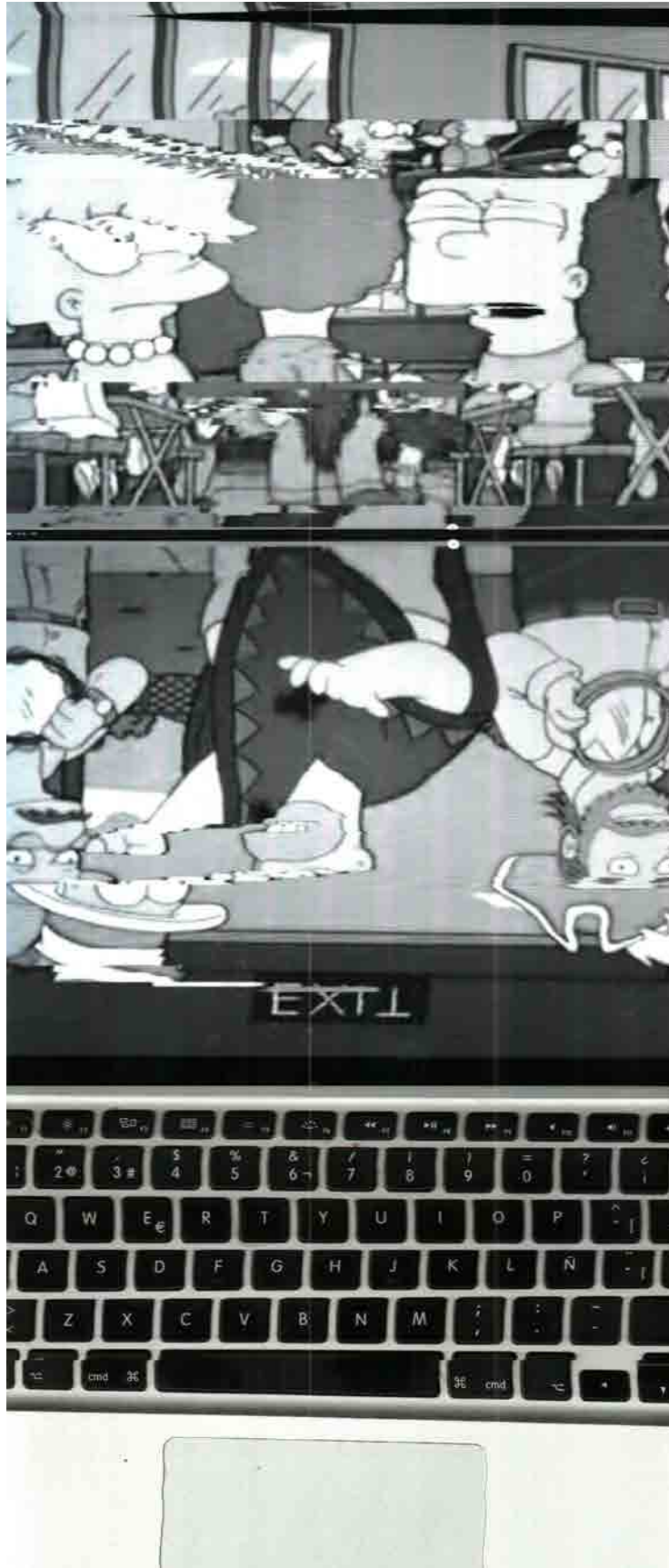
Las cartas del tarot “El loco” y “El mago”.

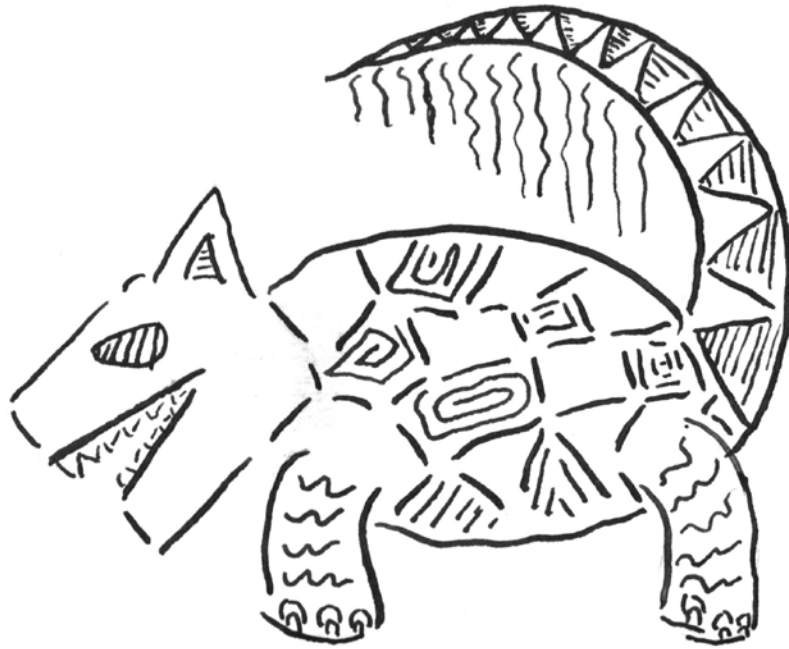
EL MITO

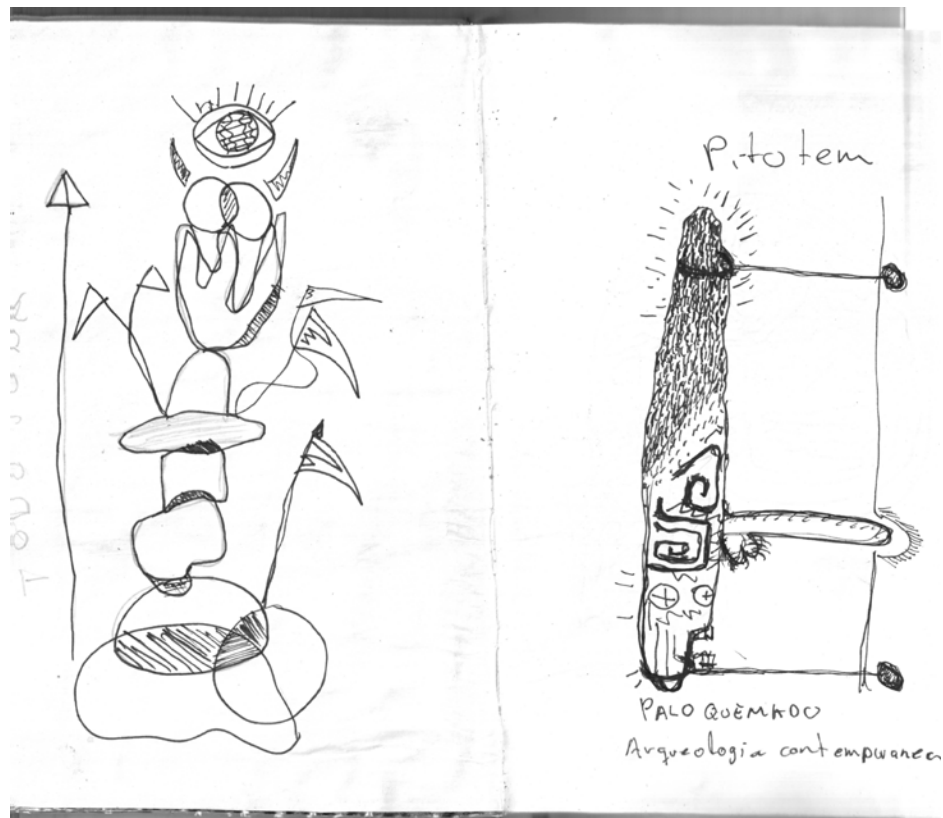
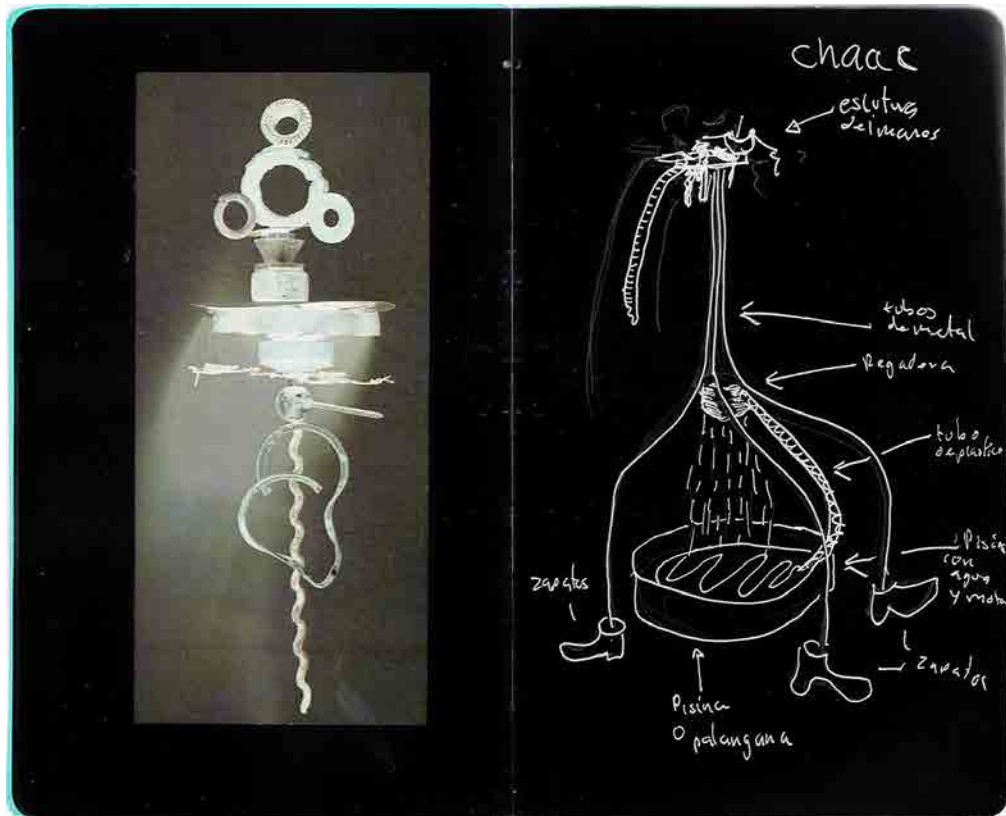


En esta última parte busco poder construir un mito, es decir, una escritura primordial que de cuenta del origen del proyecto. Un mito que responda al ¿por qué hago lo que hago?. Las siguientes imágenes fueron registradas por un scanner de mano. Con ellas busco ^{aguardar} ~~descubrir~~ en mi inconsciente, en ^{las} ~~estas~~ zonas oscuras de mi pensamiento, poder dibujar mi cerebro, no de la manera anatómica, sino desde las ~~es~~ ^{esta} ~~experiencia~~ experiencia de recolecta y crear imágenes a partir de concepciones instantáneas.

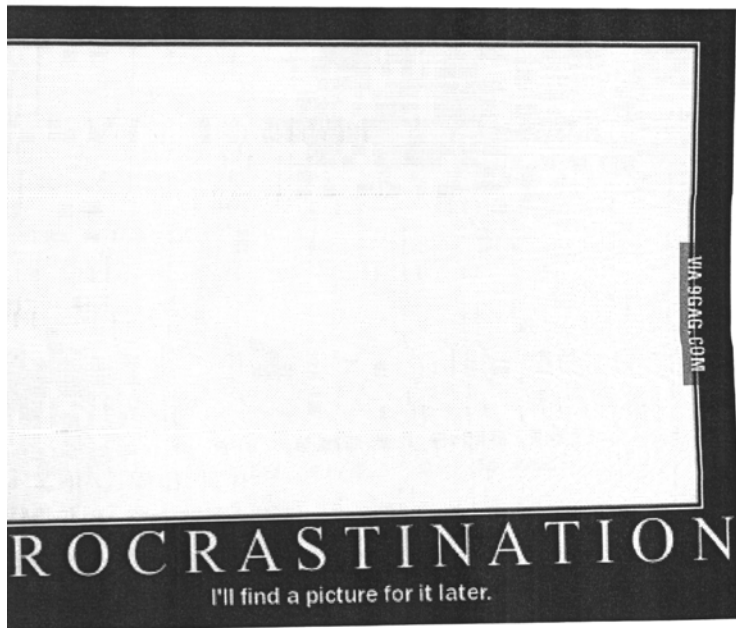
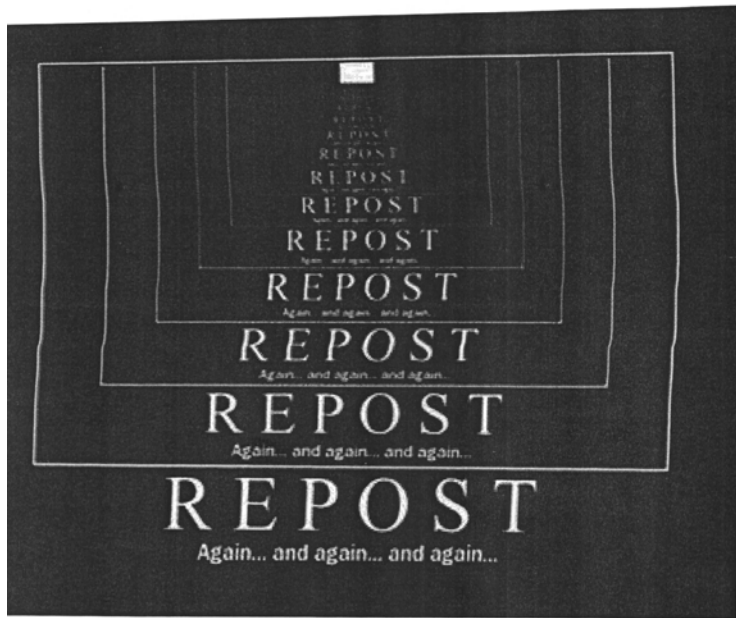


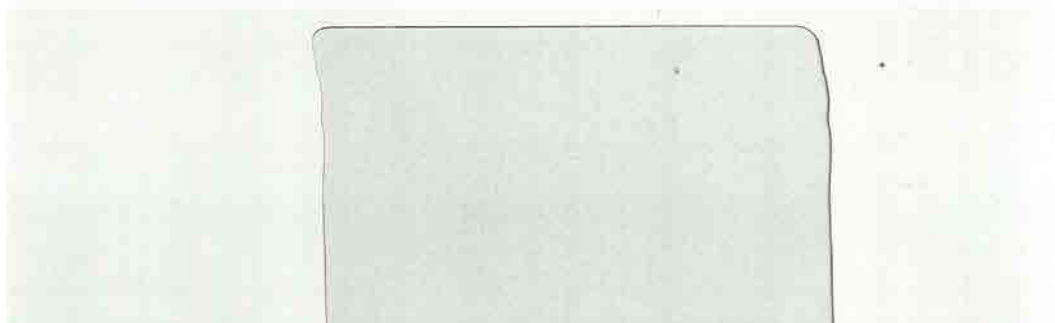
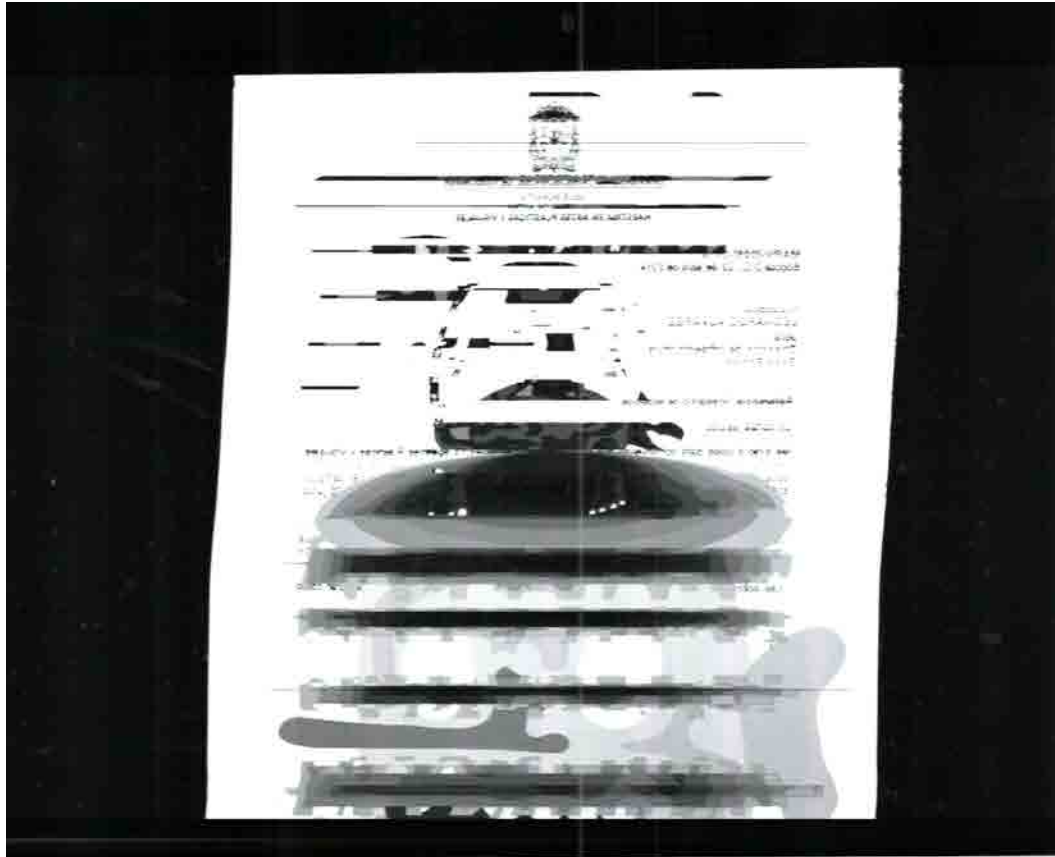


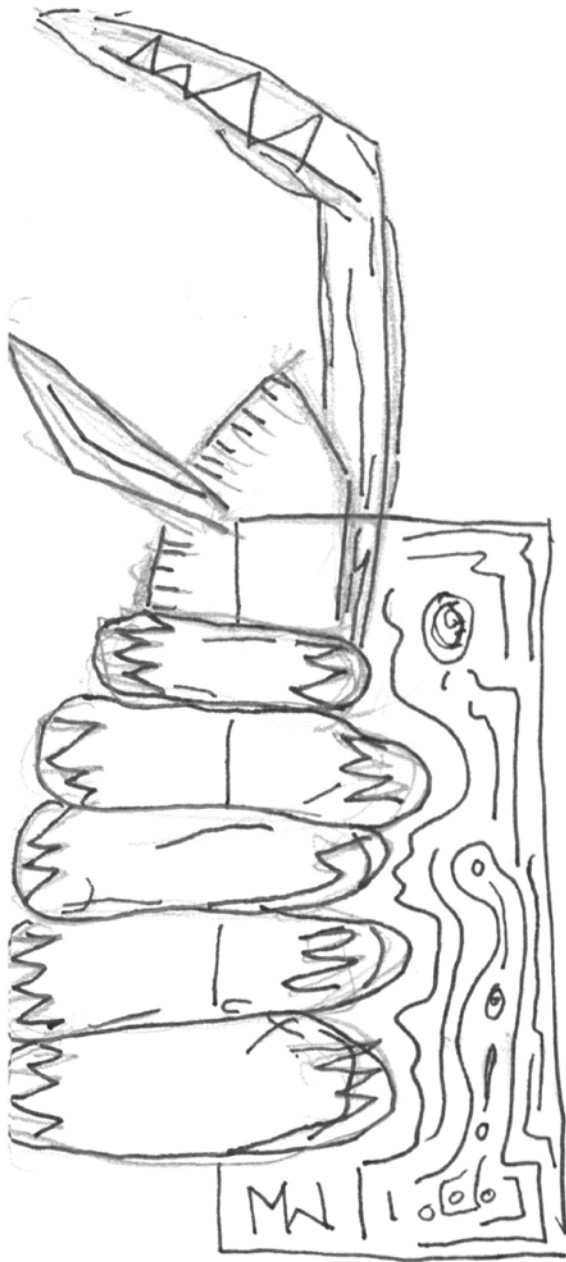












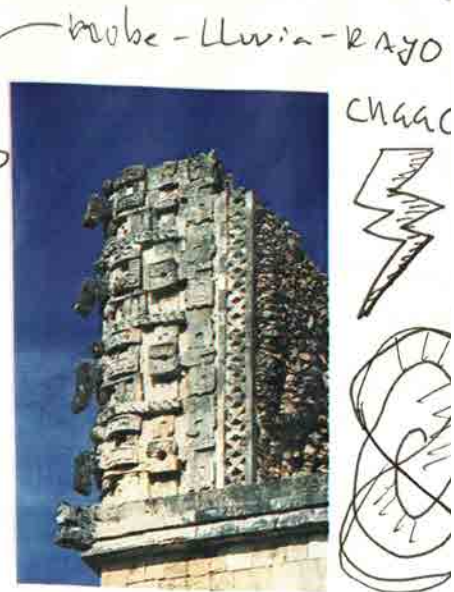


la versión
hay un ternero



No hay Lluvia
pero hay nariz!!!

El na vizon
como un
ele farlo

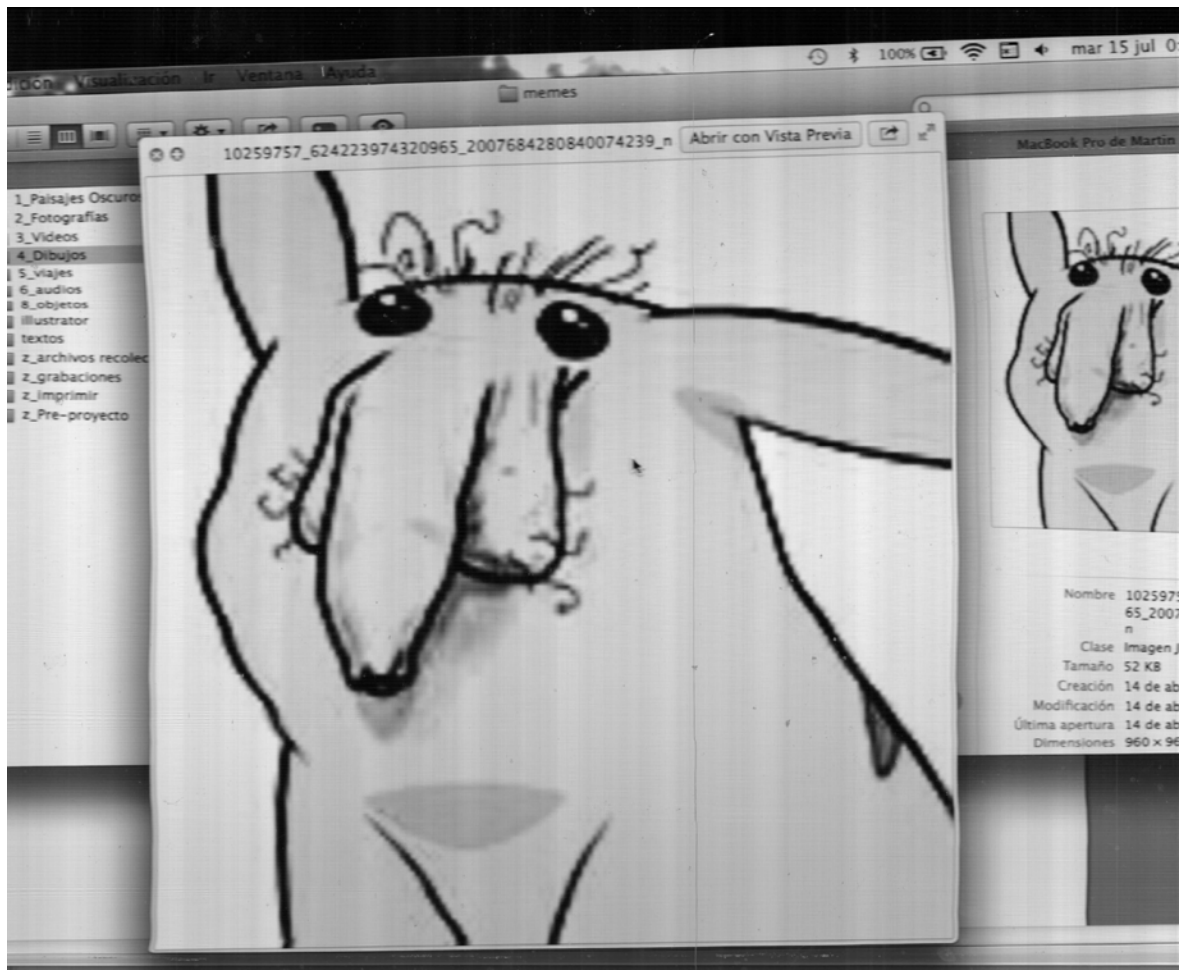


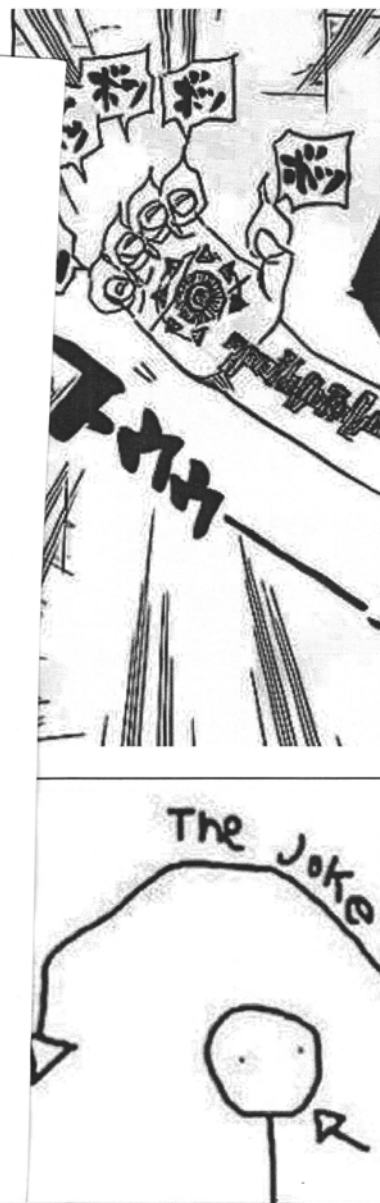
noche - Lluvia - rayo

CHAC

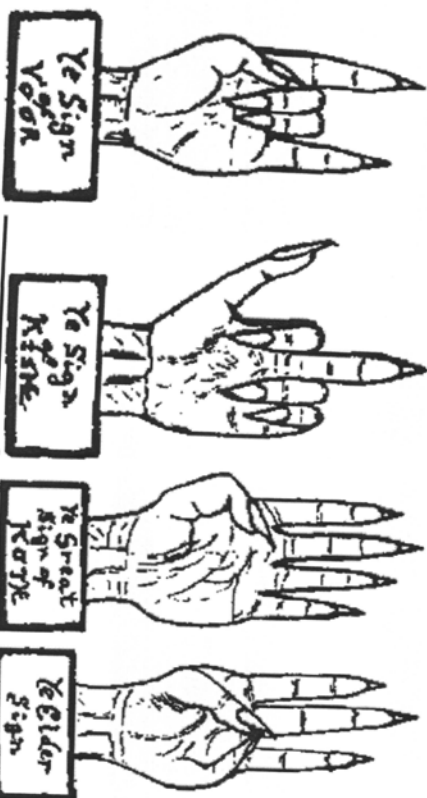


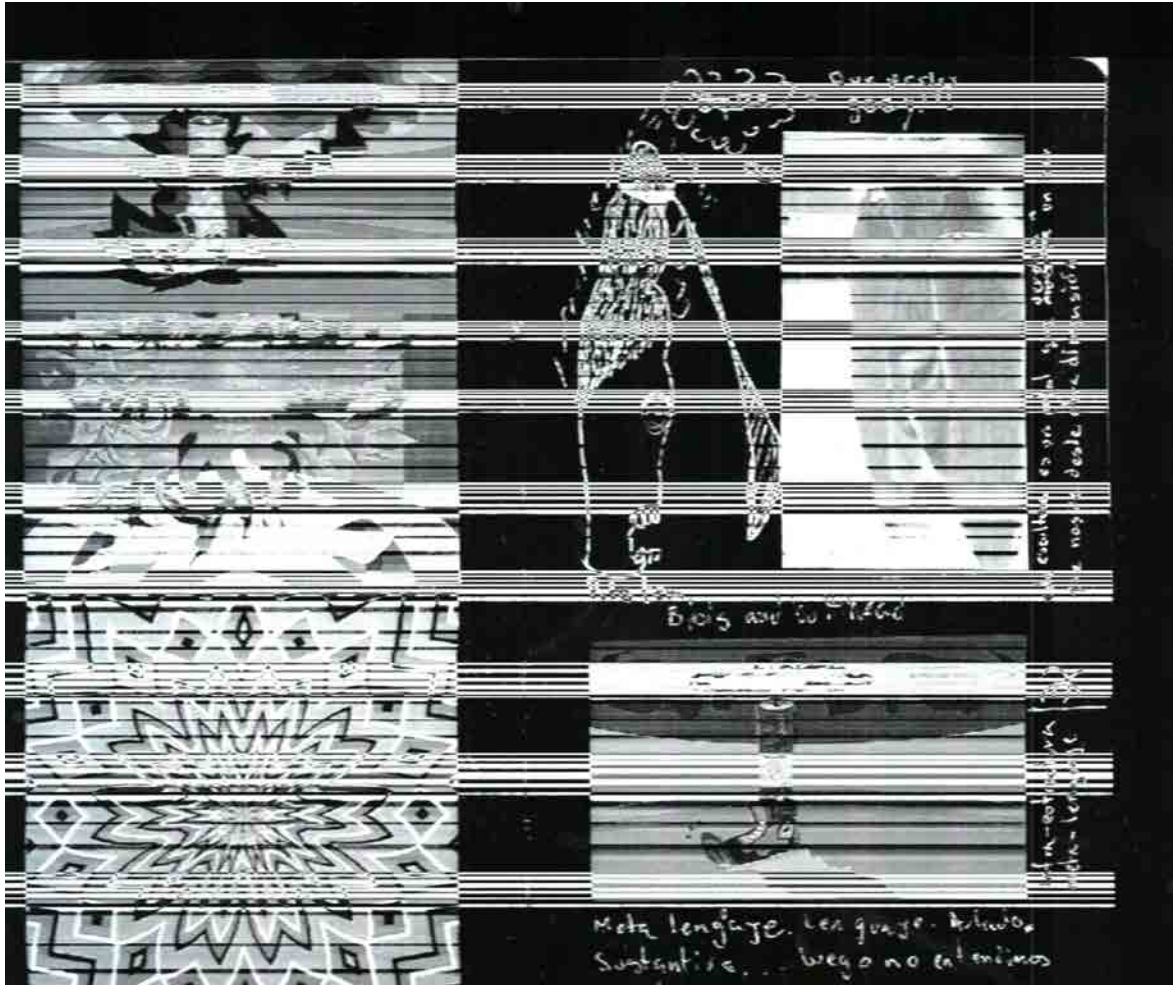
Primera versión de la escultura

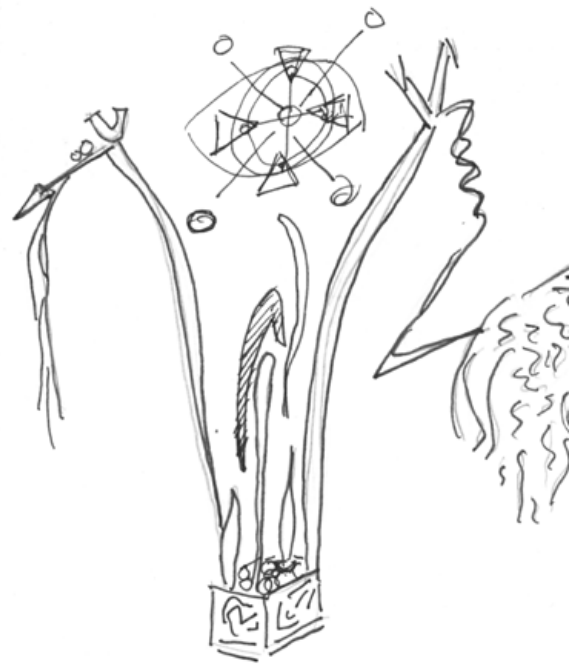




EL SIGNO DE VOOR - EL SIGNO DE KISH - EL SIGNO DE KOIH - EL SIGNO MAYOR





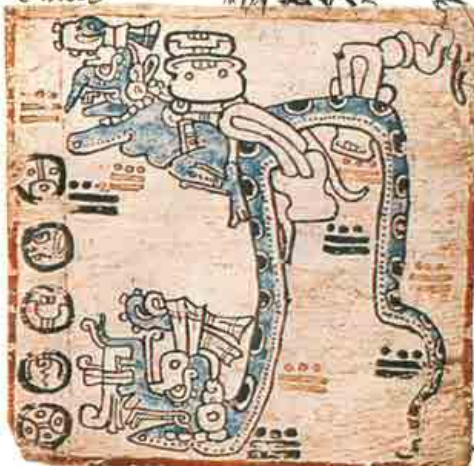


quehago!. Las siguientes imágenes fueron registradas por un
 Scanner de mano. Con ellas busco ^{agarrar} ~~desenrollar~~ en mi inconcient
 en ^{las} ~~estas~~ zonas oscuras de mi psiquis. L, poder dibujar y
 conectar, no de la manera anatómica, sino desde la ~~experiencia~~
 experiencia de recolecta y crear imágenes a partir
 de conexiones instantáneas.



Otto

chaac



La caverna

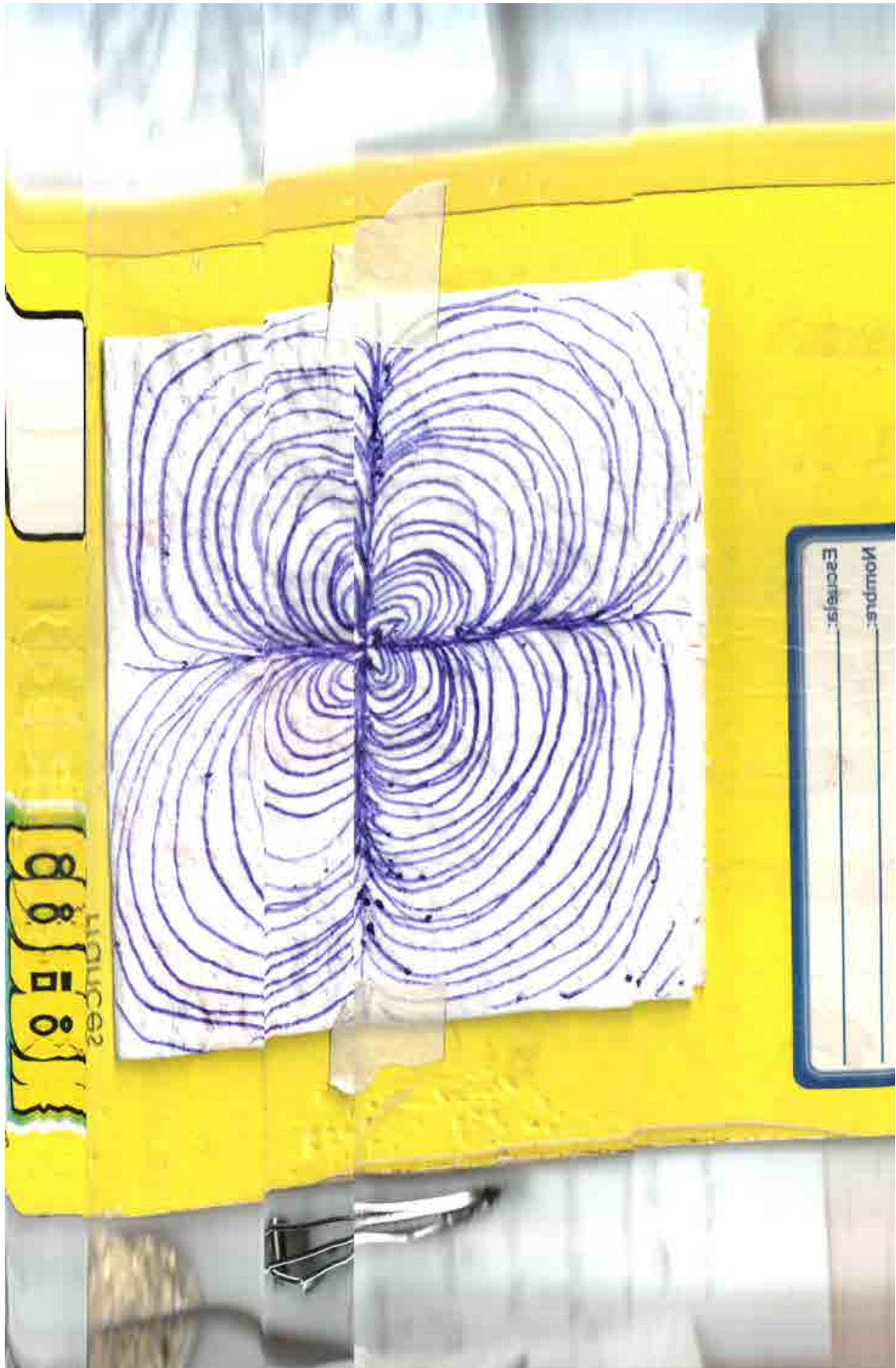


Coatl - el devorador





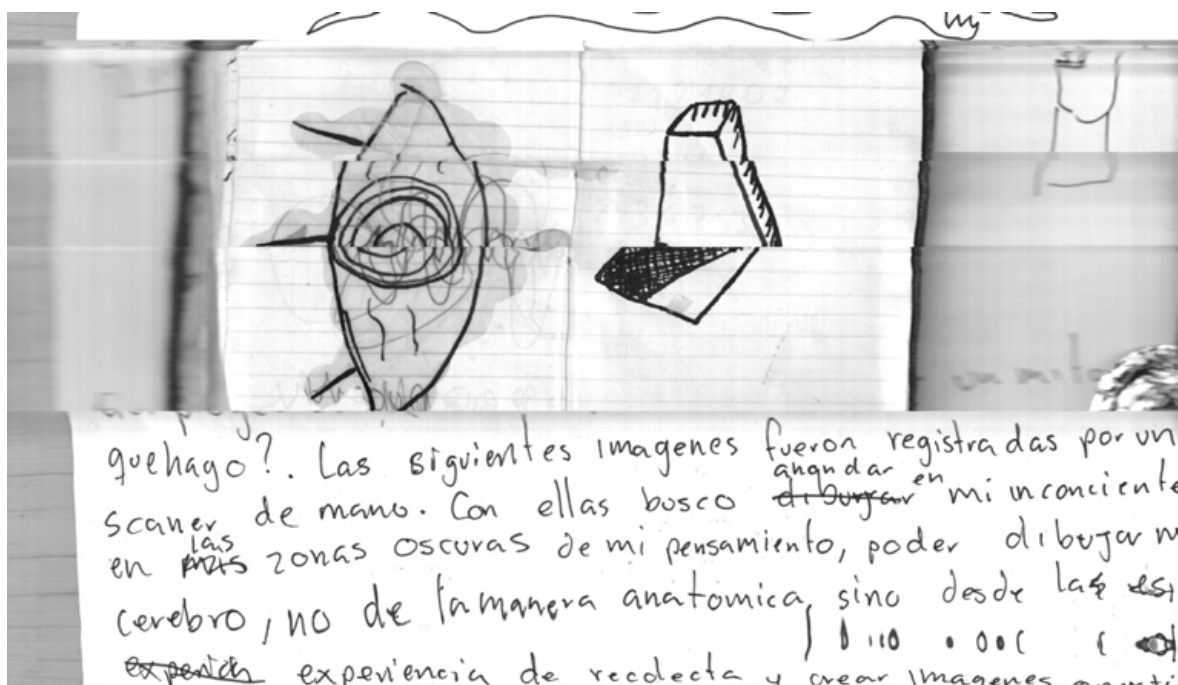


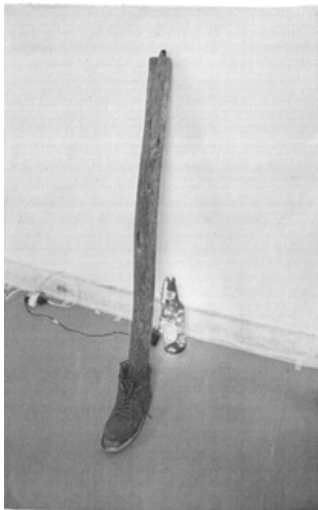
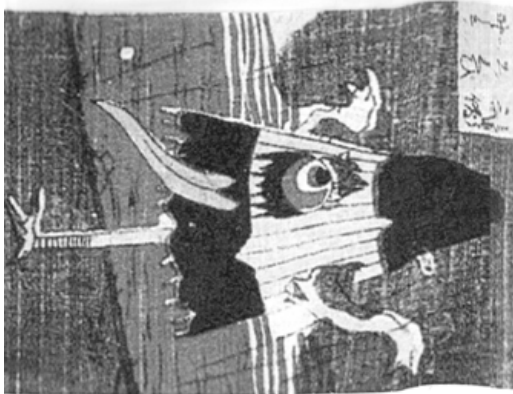












El objeto
atravesado
por una
lengua.

Lengua

El lenguaje
son agujas
que perforan
la mortal
la cofia
y la boca
me.

¿Que hay
al trás el
objeto?

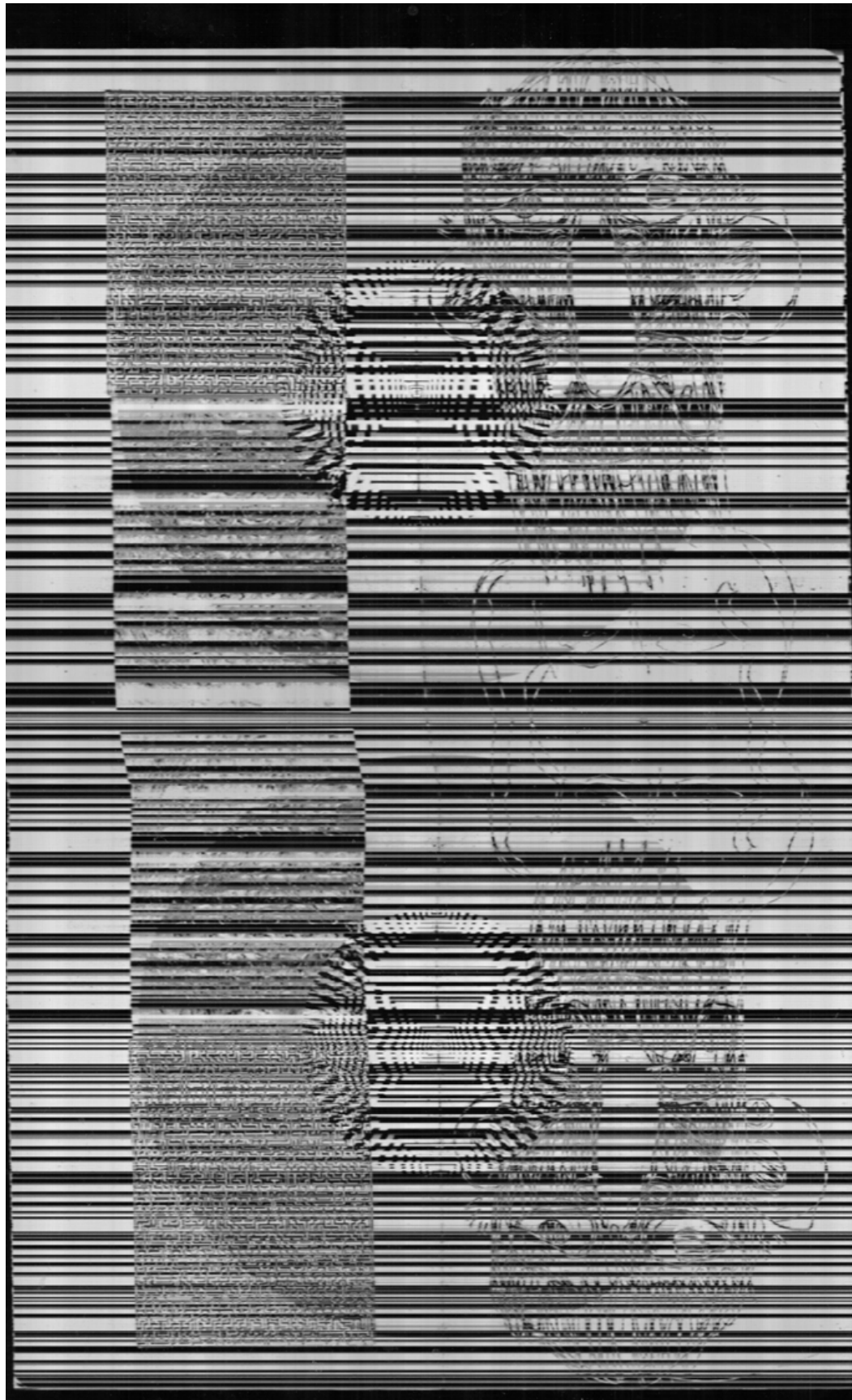
→

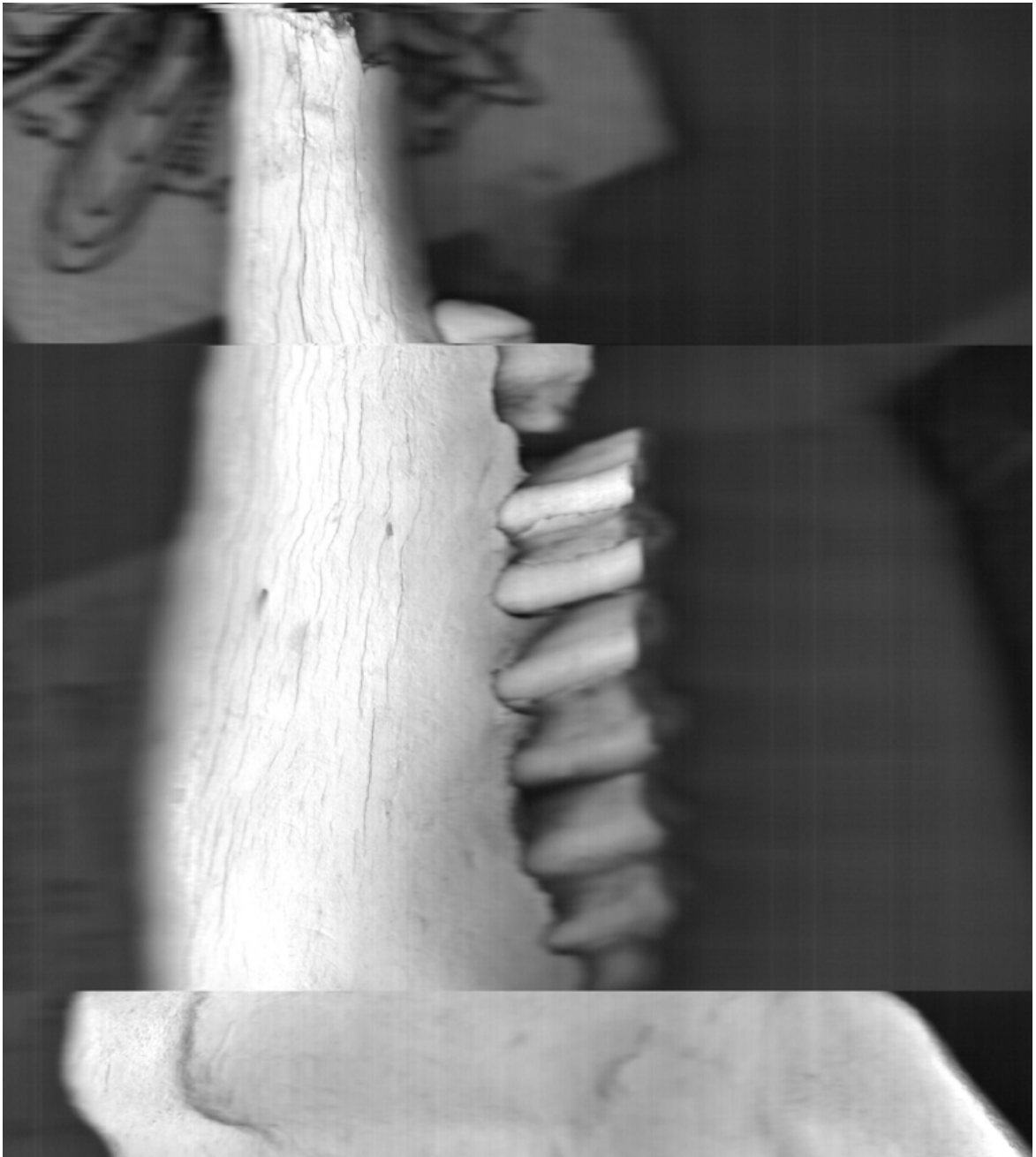
lo no concanto

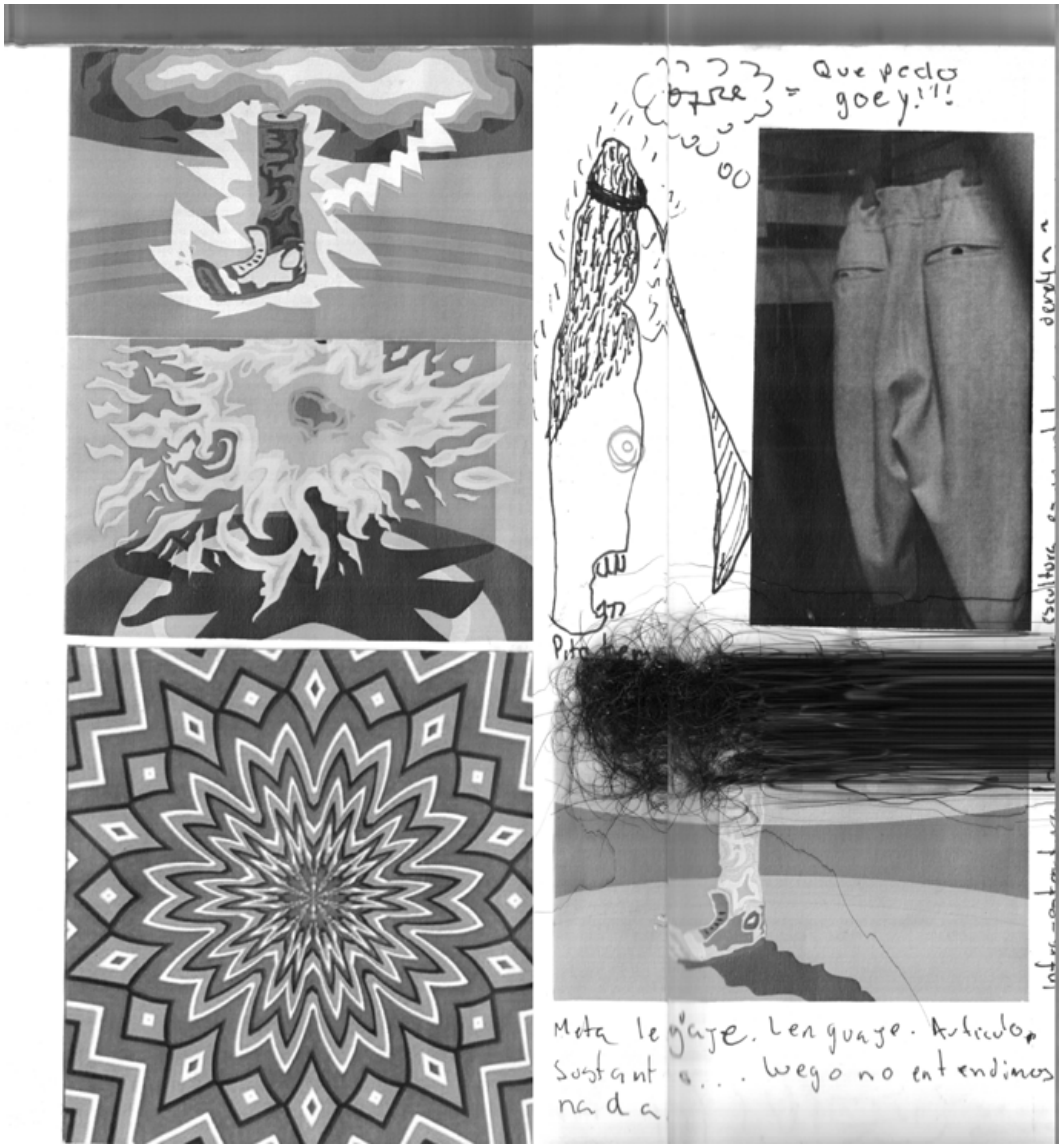
→



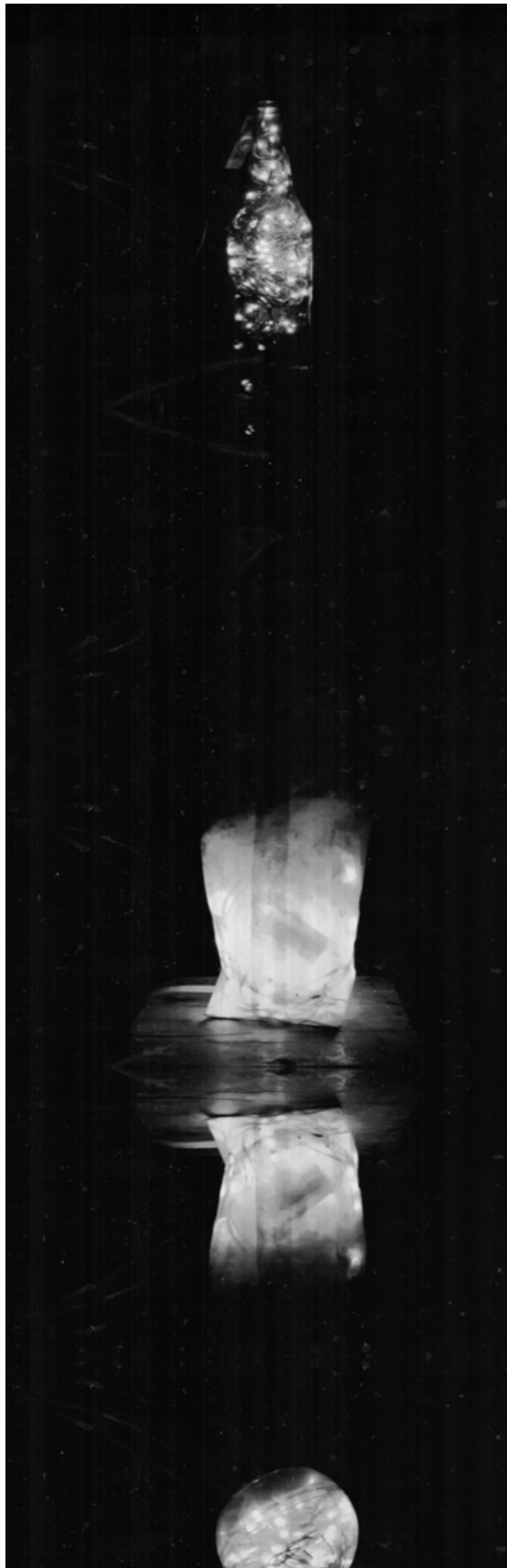


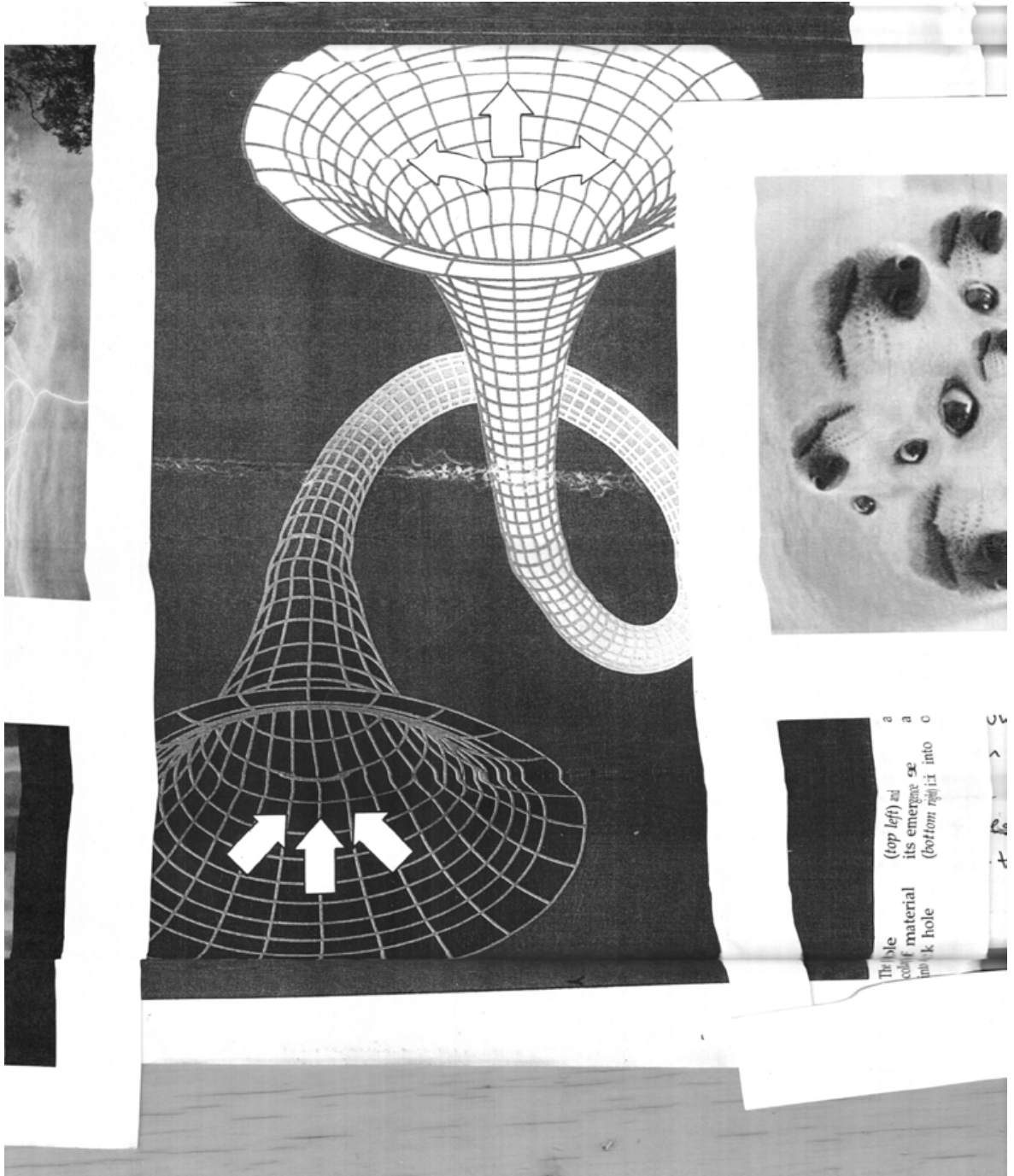


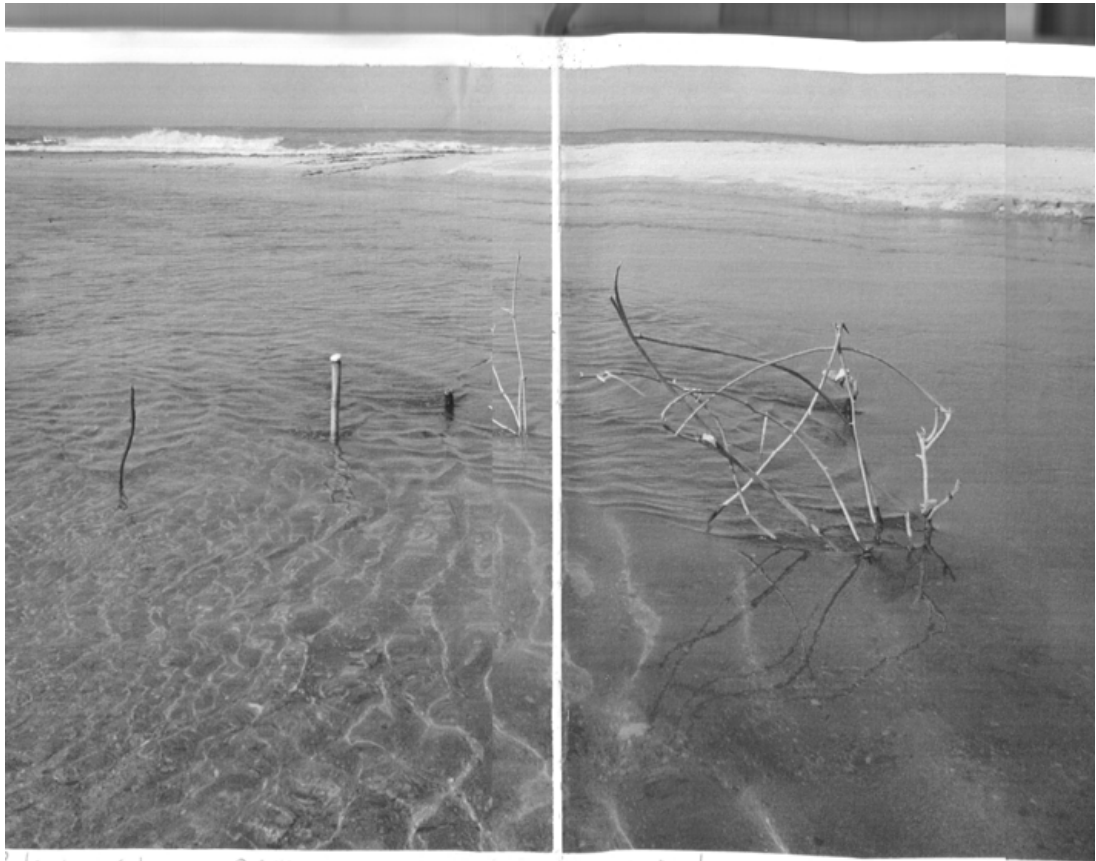












Palomino, Colombia, 2014.

Sueños para recordar.

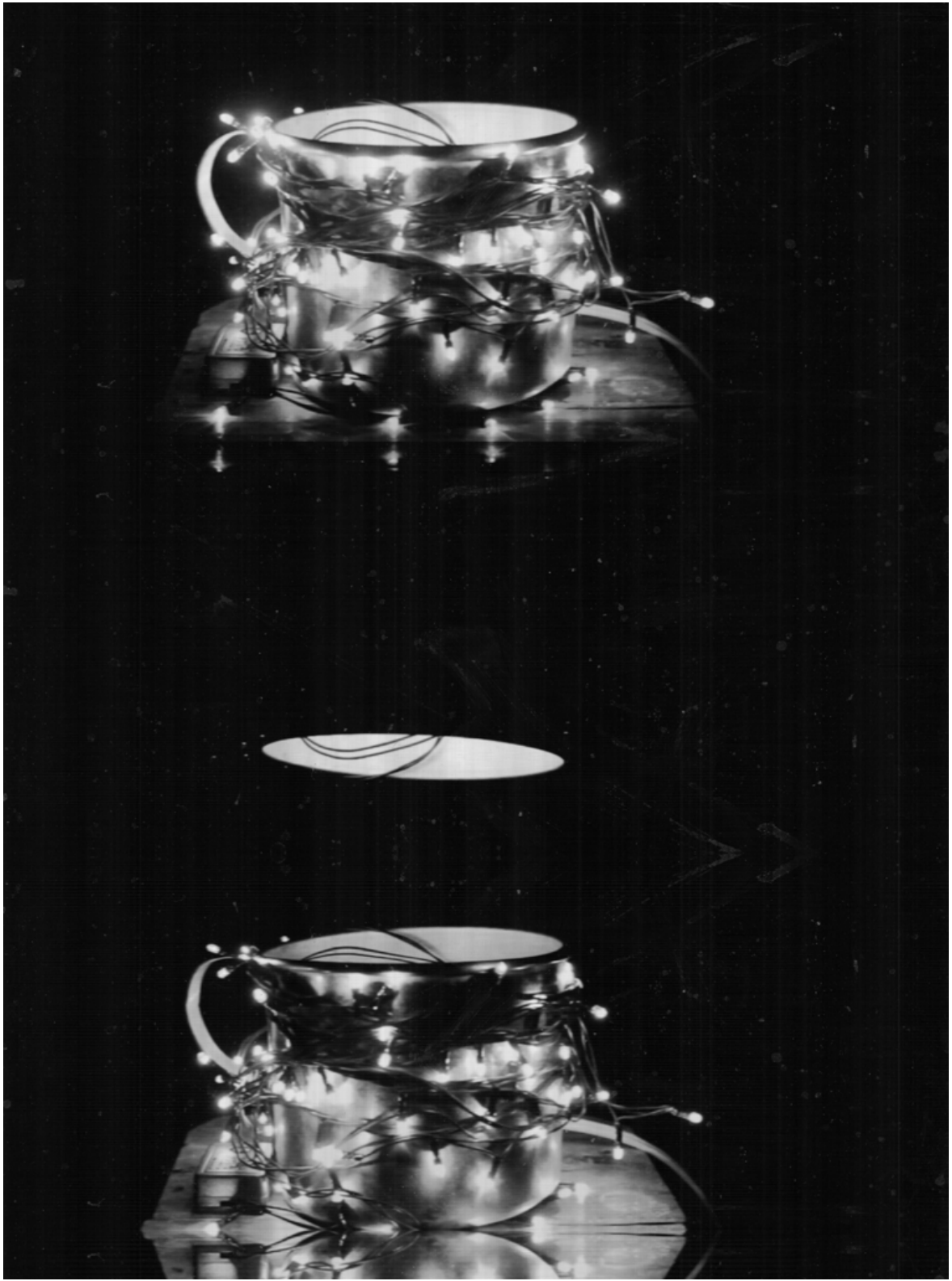
Instalación, una cuspita hecha con los

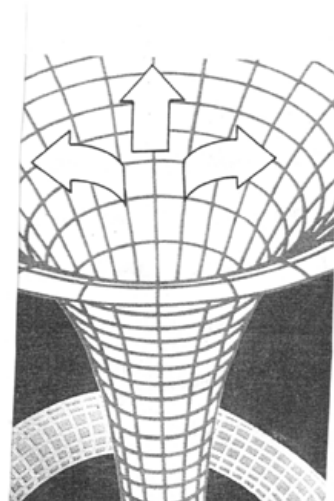
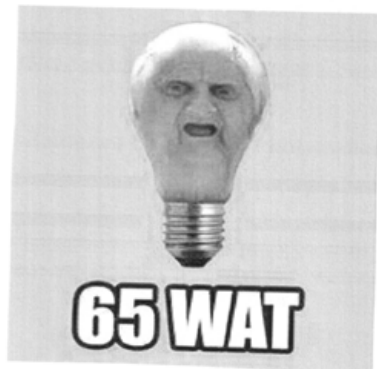
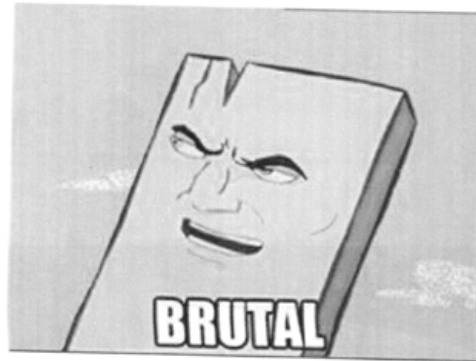
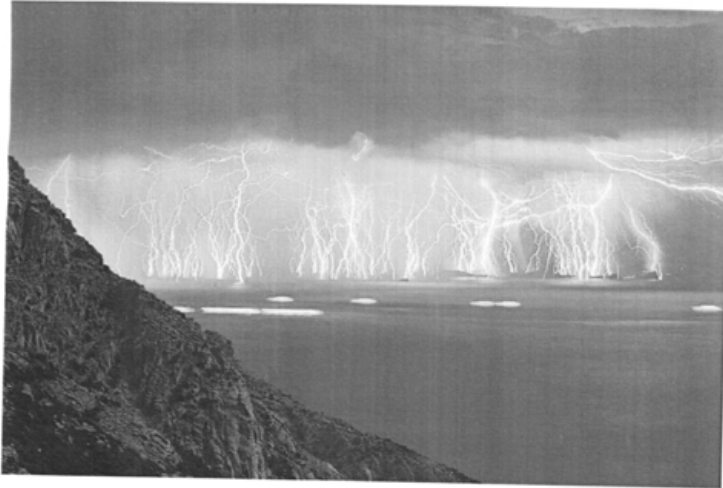
El chiste pinocho y pepa el gallo, en un putero. ~~con~~ que le cobra el
Por pinocho, Sueño o berrichera.

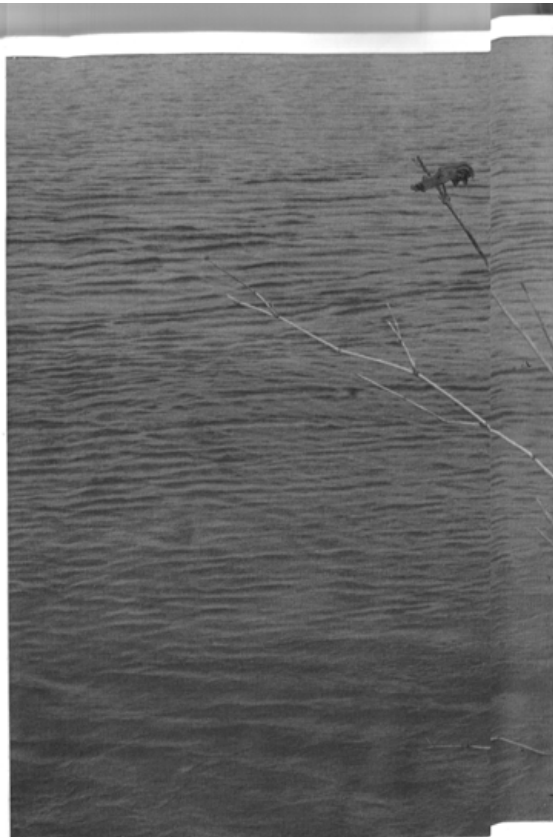
El gesto finito. Modelas, piedra, arena, agua

Reflejo y movimiento.
objetos, no escultórico, sino espacial.



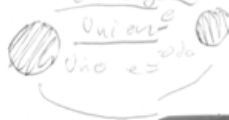


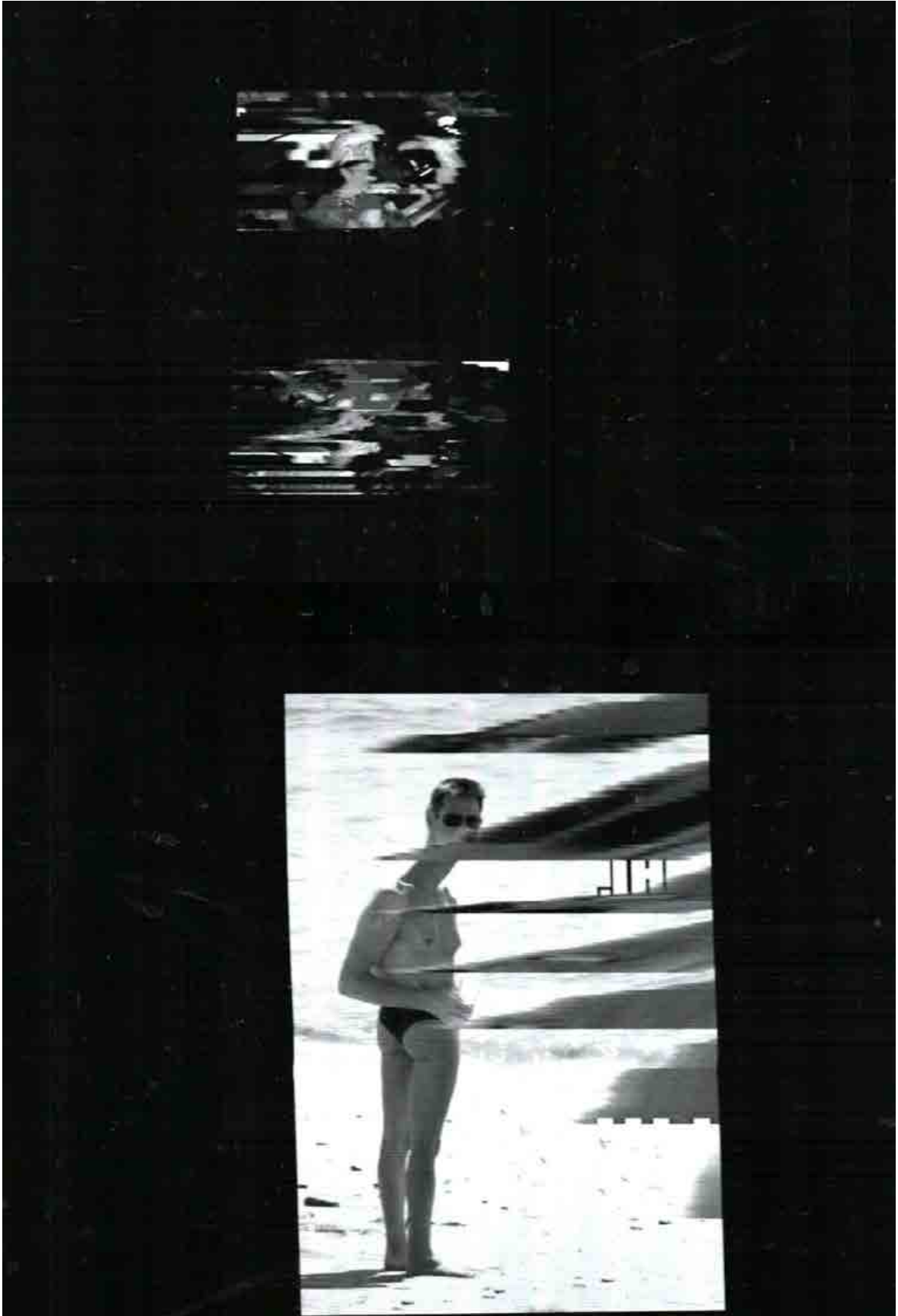


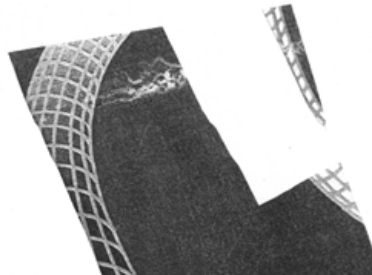
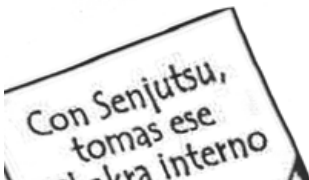
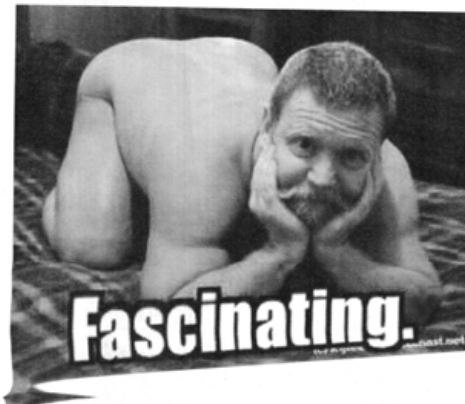


Palomino, Colombia. 2014

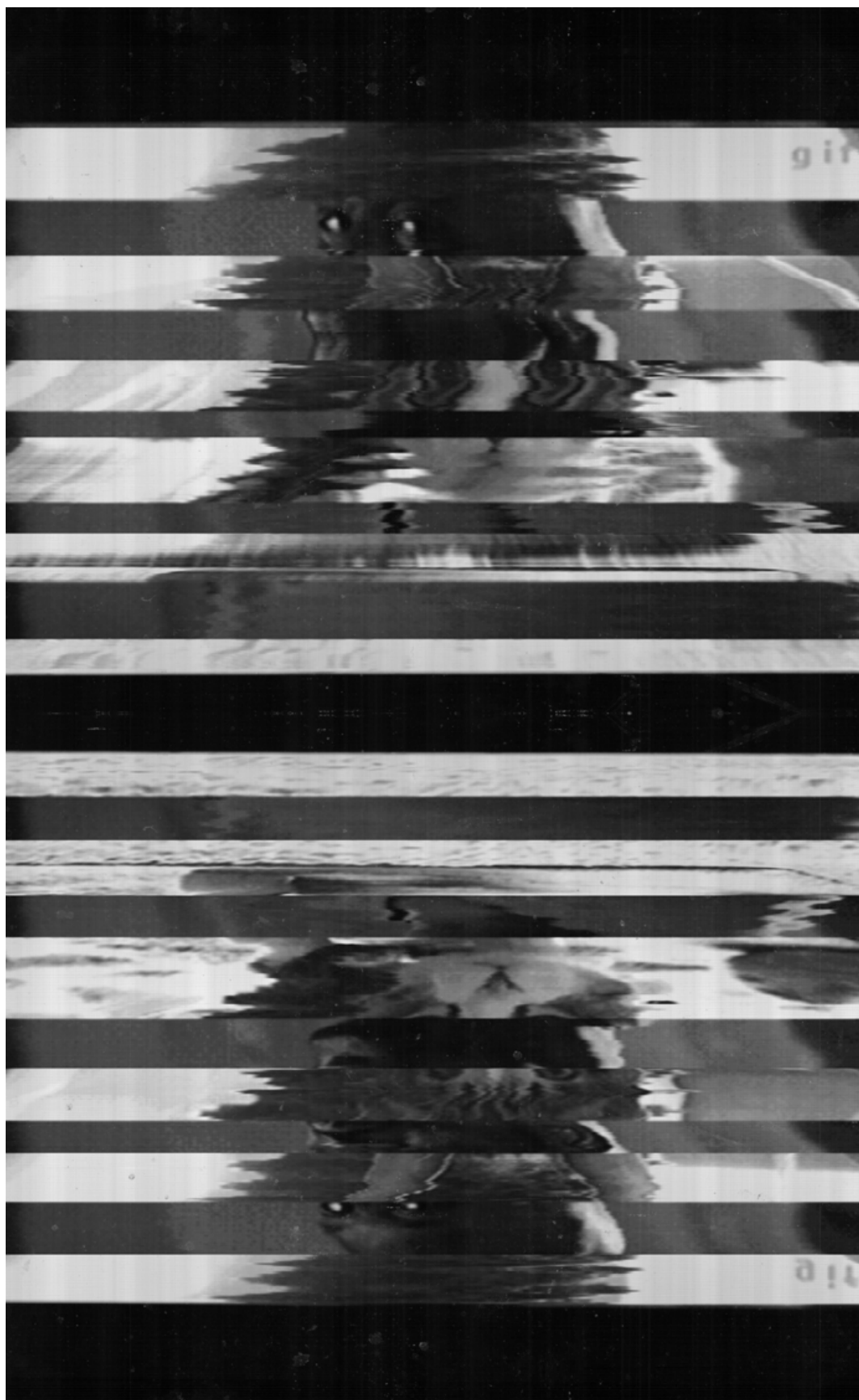
EL Logos / ΛÓΓΟΣ / la ^{posass} ^{la a} ^{verecoge y ligar}. Lo que construye sentido
 Acto de depositar la palabra es la huella.
 asombro sorpresa Huella es simbolo?
 es signo?







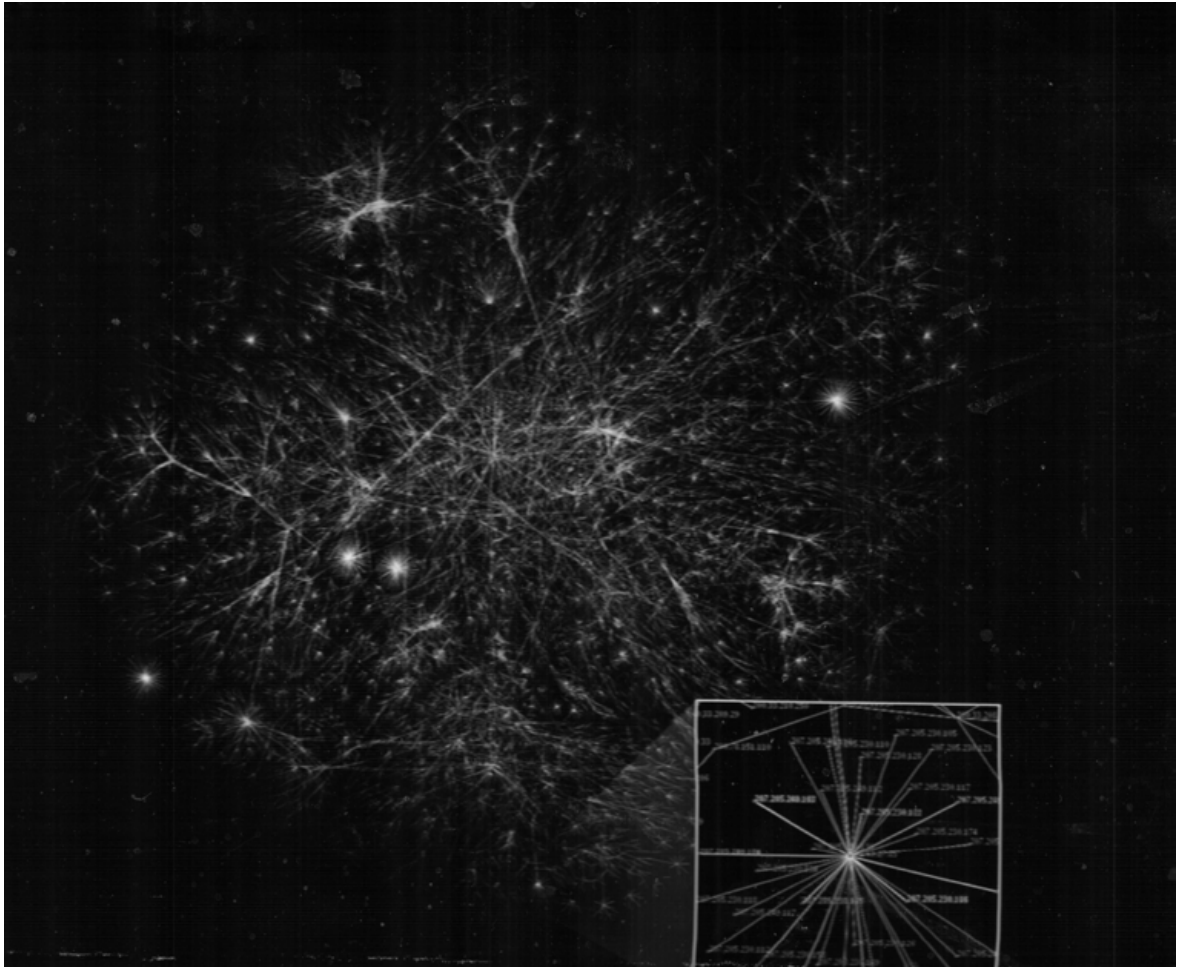






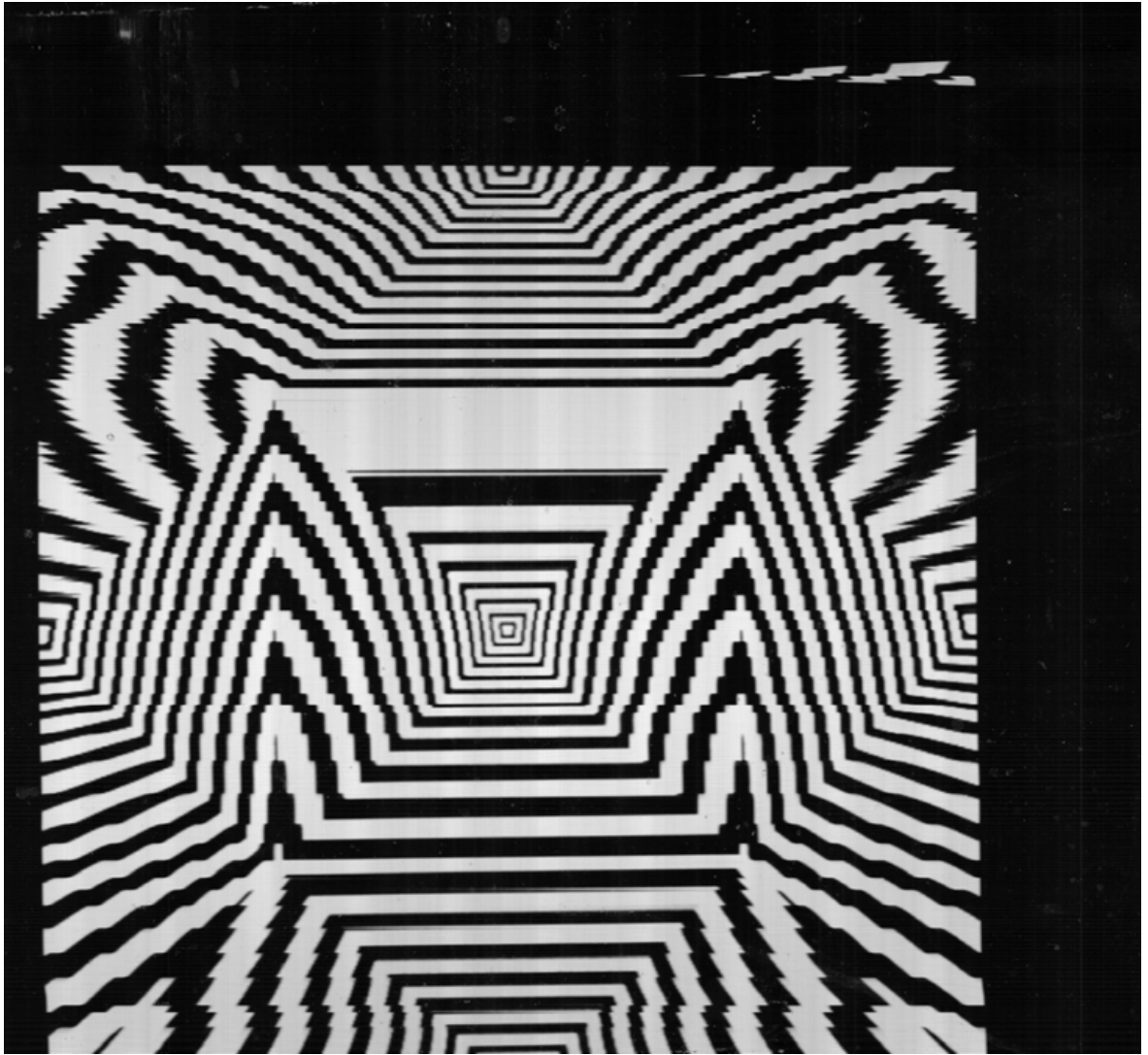




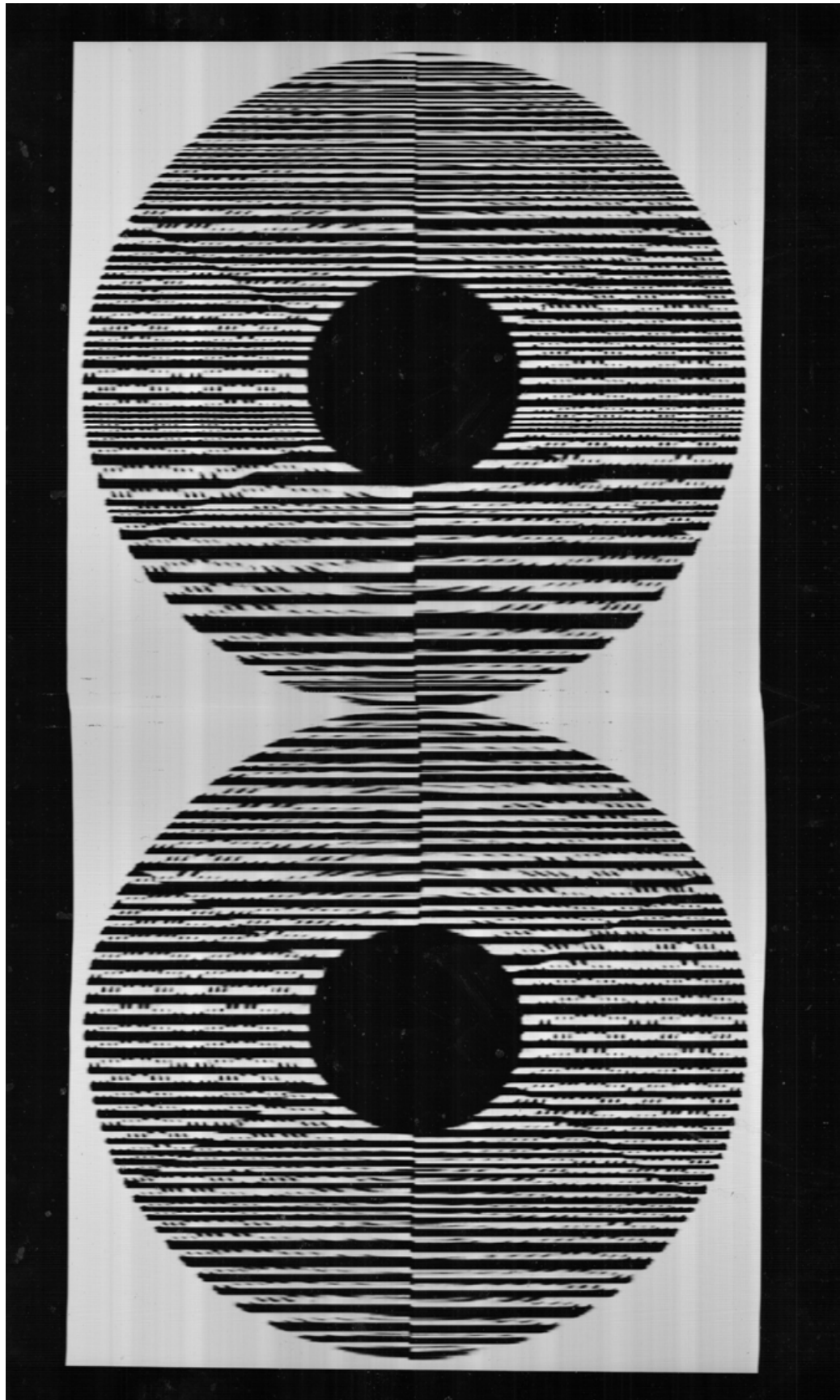














Bibliografía

Auge, Marc, *Dios como objeto*, 2^{da} edición, Ed. Gedisa, España, 1998. Pág. 62-63.

Christenson, Allen, *Popol Vuh*, 3^{ra} edición, Ed. Fondo de Cultura Económica y Dirección General de Publicaciones CONACULTA, México, 2012. Pág. 91-95.

Deleuze, Gilles y Guattari Félix, *Del caos al cerebro en ¿Qué es la filosofía?*, 3^{ra} edición, Ed. Anagrama, España, 1995. Pág. 203.

Deleuze, Gilles, *¿Qué es el acto de creación?*, conferencia en la fundación FEMIS, Francia, 1987. [en línea] [consulta: 13 de julio de 2014]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=dXOzcexu7Ks>

Florescano, Enrique, *El mito de Quetzalcóatl*, 2^{da} edición Ed. Fondo de Cultura Económica, México, 1995. Pág. 173.

Heidegger, Martin, *¿Qué significa pensar?*, Ed. Trotta. España, 2005. Pág. 21-22.

Heidegger, Martin, *Logos en Conferencias y artículos*, Ed. Sebal, España, 1994. Pág. 195.

Lacan, Jacques, *La pulsión de muerte en Seminario VII*, Ed. Paidós, España/Argentina/México 1990. Pág. 262.

Paz, Octavio, *El arco y la lira*, 3^{ra} edición, Ed. Fondo de Cultura Económica, México, 2003. Pág. 34 y 68.

Poveda, Arcadio, *Materia oscura en el Universo*, en *México y la Astronomía*, 2^{da} edición, Ed. ADN, México, 1994. Pág. 49.

Smithson, Robert, *A provisional theory of Non-Sites*, en *Selected writings by Robert Smithson* [en línea] [consulta: 30 de junio de 2014]. Disponible en: <http://www.robertsmithson.com/essays/provisional.htm>

Tanizaki, Junichiro, *Elogio a la sombra*, 32^a edición, Ed. Siruela, España, 2009. Pág. 31.